

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

s t y c z e ń

1

ROK 95

Cena 2 zł (20 000 s. zł)

Gramy!



**Master
of Magic**

**Transport
Tycoon**



**Aces
of the Deep**



**One
must fall**

Witajcie!

**Papierowy
świat**



w naszym salonie piękności!
Oferujemy Wam: masaże...



chirurgię
plastyczną...

kąpiele
lec-
nicze...



i kurację
odchu-
dzającą!

Styczeń miesiącem proroków

Ponieważ na kalendarzu mamy styczeń Roku Pańskiego 1995 (ciekawe, jeszcze takiego nie było), przyjmijcie na początek nieco spóźnione, ale tym gorętsze życzenia SNR, czyli Szczególnie Nieciekawego Roku — wbrew staremu przekleństwu „obyś żył w ciekawych czasach”. Co prawda, szanse na to są nieszczerne. Pierwszy z brzegu powód do niepokoju: czytaliście temat numeru miesiąca temu? Jeśli tak, wiecie już, że po zeszłorocznej premierze Jaguara kilka bardzo poważnych firm zapowiedziało na rok 1995 sprzedaż konsol wyposażonych w 32- i 64-bitowe procesory RISC o dużej mocy obliczeniowej. Takie układy instalowano dotychczas tylko w stacjach roboczych (workstations), co poważnie ograniczało ich produkcję. Konsole mają być produkowane w milionach! Taki wzrost produkcji procesorów oznacza ogromny spadek ich cen, co być może skusi którąś z firm do stworzenia komputera osobistego konkurencyjnego wobec PC. Jeśli ktoś kocha Windows, zapuści sobie emulator... Co Wy na to? Wyobraźcie sobie, że za dwa lata wszyscy poważni producenci oprogramowania odwracają się od Pecetów, Microsoft pisze DOS 1.0 na nową platformę sprzętową, w prasie pojawiają się epitety „strupieszal” i „złom”, amigowcy i atarowcy przeżywają swoją słodką zemstę... Jak to miło pomarzyć! Ale w poprawianie makijażu Pecetom uwikłanych jest zbyt wiele firm, aby taka rewolucja mogła się odbyć w dwa lata. Chyba że rozpocznie ją IBM, inwestując wysiłki w coś o bardziej dostępnej cenie niż PowerPC.

Wróćmy więc na ziemię. Czekajcie na najnowszy numer Gamblera. Istniejemy już prawie dwa lata... no, rok z hakiem... ponad rok, powiedzmy. W każdym razie zachciało nam się poznać Waszą opinię o Gamblerze. Na przykład: czy czytacie go 24 czy 36 godzin na dobę? Co Wam się najbardziej podoba? Nasze teksty są: a) najwspanialsze, b) najdoskonalsze, czy c) niezrównane? Jednym słowem: lustreczko, powiedz przecie, kto... W tym momencie w lustreczku ukazują się królewna Śnieżka z konkurencyjnym czasopiśmem w ręku, a redakcja Gamblera z Olimpu samozadowolenia spada w otchłań samopotępienia. Mówiąc nieco poważniej: na stronie 49 czeka bardzo konkretna i szczegółowa ankieta, w której będziecie mogli nas złościć, oplwać, skopać oraz w smole i pierzu wytarzać w sposób systematyczny, fachowo i na zimno. I mówiąc już całkiem poważnie: jesteśmy naprawdę bardzo ciekawi, co sobie o nas myślicie, a wyniki tej ankiety będą miały bardzo duży wpływ na wygląd Gamblera w 1995 r. Zapraszamy do wypełnienia.

Koniec zeszłego roku obfitował w rozmaite mistrzostwa i olimpiady. Na łamach Gamblera znalazło się miejsce dla trzech z nich, jakich — dowiecie się z Nowości. W jednych z nich wzięliśmy bardzo aktywny udział, w dwóch pozostałych nieco mniejszy, ale ogólnie jesteśmy zdania, że mistrzostwa to dobra rzecz. Na przykład Ogólnopolski Rajd Zwariowanych Samochodów... świetny pomysł... albo Mistrzostwa Kraju w Lataniu F-16 Falcon (3.0 zresztą)... tylko, kto to zorganizuje?! Aby tytuł Mistrza Polski miał jak największe znaczenie, eliminacje muszą objąć przynajmniej kilkaset osób. To można zrobić tylko oddolnie — na przykład idąc w ślady Szkoły Podstawowej 158 z Warszawy, w której dwóch braci, wciągnąwszy do współpracy tzw. grono, zorganizowało mistrzostwa szkoły w swojej ulubionej grze. Czekamy więc na Wasze propozycje, obiecując pomoc w rozegraniu ogólnopolskiego finału.

Reszta numeru już bez niespodzianek, chyba że kogoś zaskoczy opis Master of Magic czy zakończenie Telegaduli. Gwiezdnym wojownikom zapewne ucieszy lektura kompendium wiedzy o Gwiezdnym Wojnach, zaś najpobożniejsi z Czytelników mogą przyjąć służbę u Pana Boga, zaczynając od opisu mało znanej, a ciekawej gry role-playing pt. Darklands. Wśród opisów znajdzie się też coś dla posiadaczy komputera bez procesora, bez HD, bez RAM... to znaczy tych, co komputera nie mają, a świat by podbić chcieli. Dla nich właśnie przeznaczona jest gra planszowa Ryzyko. Poza tym w temacie numeru można zapoznać się z rozkoszami gry w karty z partnerem, którego nie można kopnąć pod stołem i który na najbardziej bezczelny blef reaguje kamienną czy raczej szklaną twarzą. Jak mu zaś krwi upuścić, radzimy w dziale VARIA'kowo.

Z ciekawostek: dr De Stroyer napisał sztukę! Czekamy na odważnego reżysera.

Wojciech Setlak

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz
zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:

SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel./fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

SUPER KOLOR S.A.
Warszawa
ul. Konstruktorska 3a
tel. 451256, fax 452736

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelnego)
Jacek Grabowski
(VARIA'kowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:

Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Jacek Piekara
Roman Sadowski
Przemysław Ścierny
Maciej Warzecha

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
415121
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP:

Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

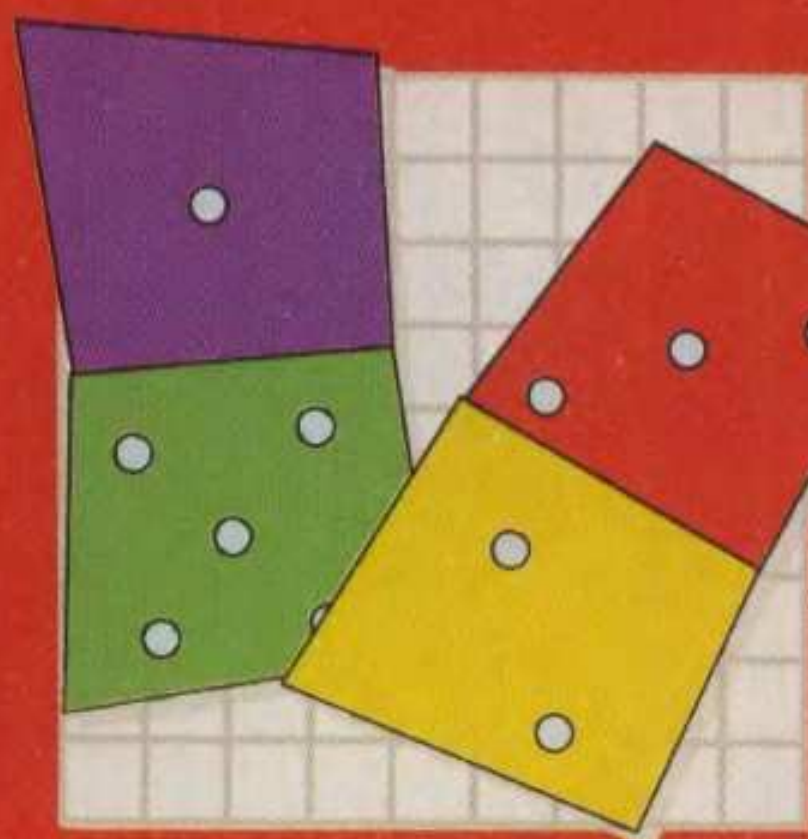
Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę

© Jacek Kopalski



GRAMY!

Gwiezdne wojny
Walka o królestwo
Mistrzowie Magii
Grzechy ojców
Powietrzne pojedynki
Arnhem 1944
W służbie Pana Boga

Ryzyko
Ankieta

TEMAT NUMERU

Papierowy świat

Reakcje redakcji

VARIA'kowo

Mieszkańcy otchłani
Poradnik szkodnika
Konferencja dr. De Stroyera
Okruchy szczęścia
Bo we mnie jest seks
Mury

Aces of the Deep
Transport Tycoon
Mentor
Ręka Losu
Żółta łódź podwodna
Wczasy na pustyni
Głowę w mur
BGidź
Poker dla samotnych
Sim Health
Konservy XXI wieku
Depth Dwellers
Lista przebojów
dla łamidożjów
Nadesłano

TARGI

Co nowego
w świecie rozrywki

Kronika Towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)
GamblerClub

KONKURSY

Telezgadula
Konkurs Otello
Galeria
Tips & Tricks

Przemysław Wnuk str. 4
Jacek Piekara str. 10
Jacek Piekara str. 13
Darek Bujalski str. 20
Przemysław Ścierański str. 25
Kornel Kulisiewicz str. 28
Jacek Piekara str. 30

GRY PLANSZOWE

Albert Borowiecki str. 34
..... str. 49

Maciej Warzecha str. 52

LISTY DO REDAKCJI

Bracia Green str. 57

Jorund str. 58
Jacek Fasola str. 58
..... str. 60
Jacek Fasola str. 61
Randall str. 62
..... str. 63

RECENZJE

Maciej Warzecha str. 64
Wojciech Setlak str. 65
Roman Sadowski str. 66
Darek Bujalski str. 67
(at)Random str. 68
Jacek Piekara str. 68
(at)Random str. 69
Maciej Warzecha str. 70
Dariusz Pietrzykowski str. 71
Darek Bujalski str. 72
McSon R-14 NiCd str. 72
Dariusz Pietrzykowski str. 73

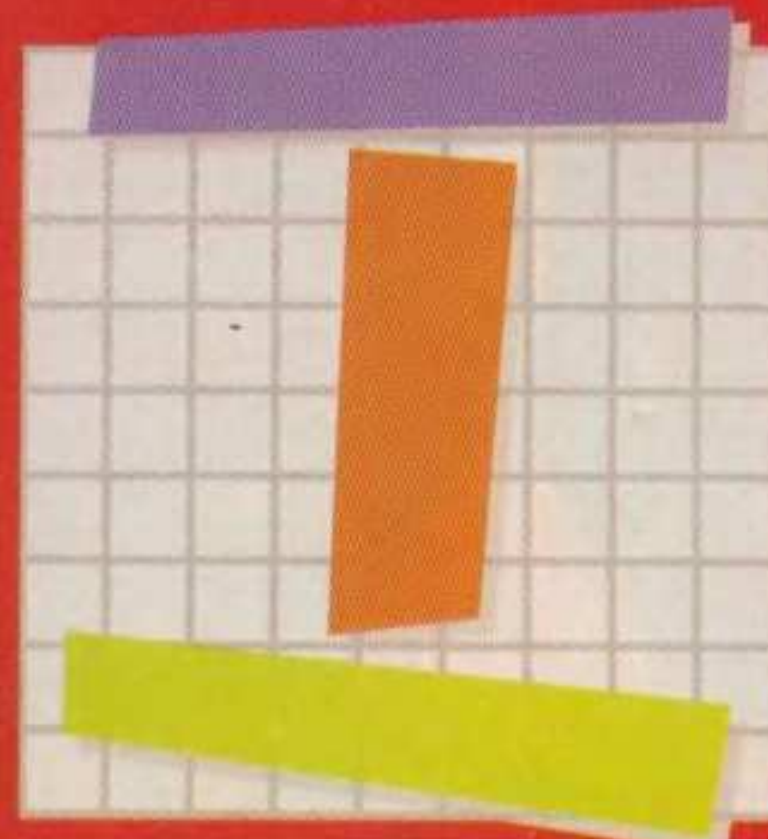
Zgredaktor str. 74
..... str. 74

Roman Sadowski str. 75

NEWS

In Nowator str. 76
In Nowator str. 76
..... str. 77
..... str. 78

Andrzej Majkowski str. 80
..... str. 82
..... str. 83
col. Mutator str. 35



Tips & Tricks
Mutator str. 35



Indeks programów numeru

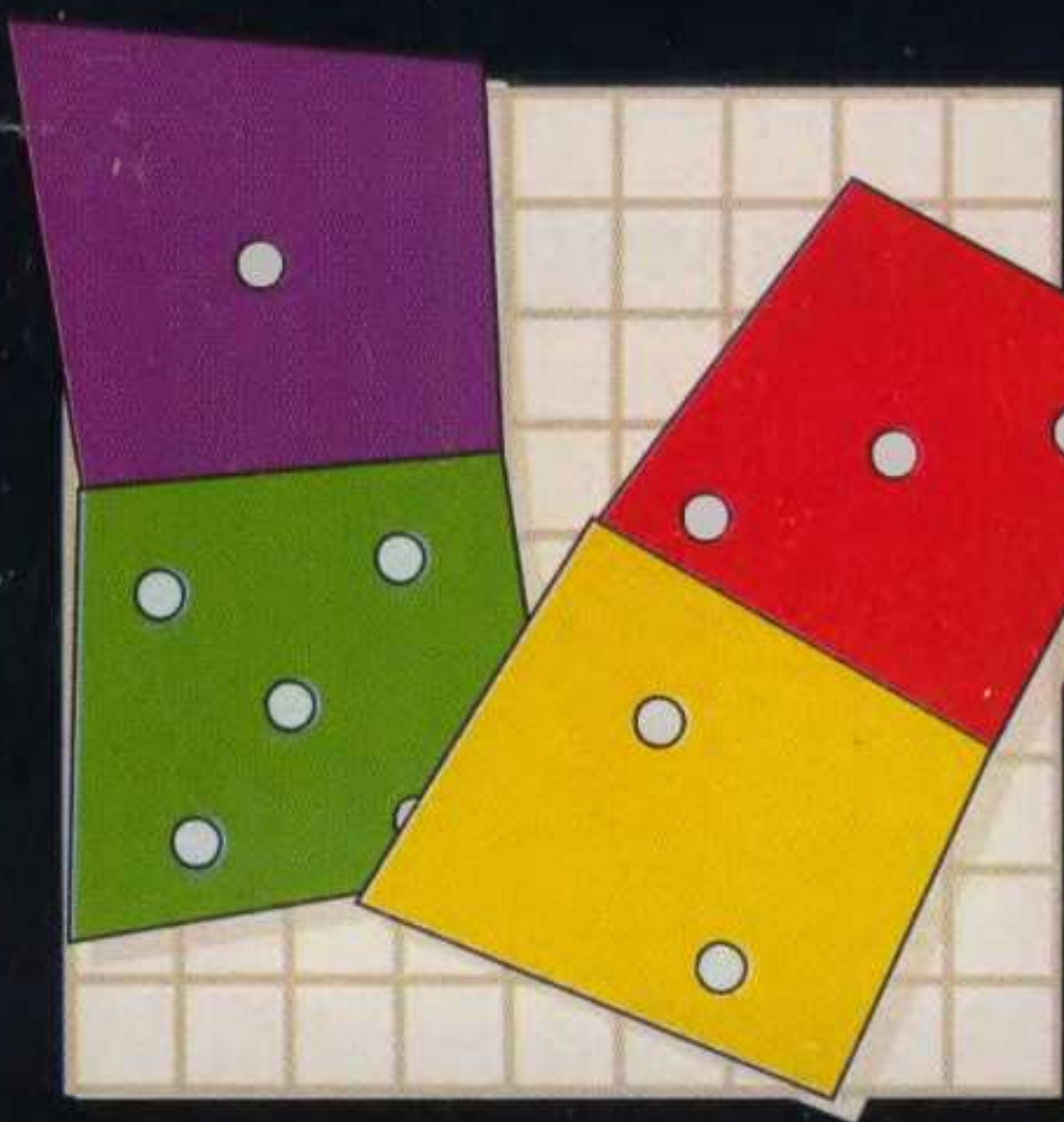
Program
Aces of the Deep
All New World of Lemmings
Armored Fist
Arnie 2
B-Wing
Betrayal at Krondor
BreakThru!
Bridge 8.0

Bridge Baron
Bridge Master
Bureau 13
Caribbean Disaster
Casino Girls Video Poker
Combat Air Patrol
Commander Blood
Creature Shock
Darklands
Darksun II
Depth Dwellers
Ecstatica
Fliper II
Frontier: First Encounters

Artykuł **Strona**
Aces of the Deep str. 64
News str. 77
News str. 77
Nadesłano str. 74
Gwiezdne wojny str. 4
Walka o królestwo str. 10
Głowę w mur str. 69
Papierowy świat str. 54
BGidź str. 70
Papierowy świat str. 54
Papierowy świat str. 54
News str. 77
News str. 77
Poker dla samotnych str. 71
Powietrzne pojedynki str. 25
News str. 77
News str. 77
W służbie Pana Boga str. 30
Wczasy na pustyni str. 68
Depth Dwellers str. 73
News str. 77
Nadesłano str. 74
News str. 77

Gabriel Knight
Grand Slam Bridge
Hand of Fate (PL)
Holiday Lemmings 1994
In Search of Dr Riptide
International Soccer
Legend of Seven Paladins
Lion King
Lollypop
Master of Magic
Mentor
Noctropolis
Okrety
One must fall: 2097
Psycho Pinball
Sim Health
Super Street Fighter II
TIE Fighter
Transport Tycoon
V for Victory 3
Wing Commander 3
World Cup Golf
X-Wing

Grzechy ojców str. 20
Papierowy świat str. 54
Ręka Losu str. 67
News str. 77
Żółta łódź podwodna str. 68
Nadesłano str. 74
News str. 77
News str. 77
News str. 77
Mistrzowie Magii str. 13
Mentor str. 66
News str. 77
Nadesłano str. 74
Konservy XXI wieku str. 72
Nadesłano str. 74
Sim Health str. 72
News str. 77
Gwiezdne wojny str. 4
Transport Tycoon str. 65
Arnhem 1944 str. 28
News str. 77
News str. 77
Gwiezdne wojny str. 4



GWIEZDNE WOJNY

„Dawno temu w odległej galaktyce, tam, gdzie nawet psy wojny nie mają już czym szczebrać, rozkwitało sobie spokojnie międzygwiazdne państewko. Rządzili w nim sprawiedliwi i dobrzy rycerze Jedi, którzy pilnowali dobrobytu gwiazdnych narodów, hojnie nadawali pokornym wieśniakom całe parseki nie skażonego kosmosu, a przybywających skądinąd kondotierów, utracjuszy i innych mutantów zamęt siejących, srogo mieczami świetlnymi karali... Albowiem była z nimi Moc pradawna, szlachetna, która ich umysły lotnymi, a członki jak z gumy prężnymi, czyniła!

I nastał czas, gdy jeden z wielkich rycerzy Jedi, Mocy ponad dozwoloną miarę zaczerpnąwszy, ciemną jej stronę zobaczył... I nazwał się on w amoku swoim — Imperatorem — a owe cyborgi, kręcimacki i inne wyrwiscalaki ku sobie nagarnąwszy, szalony, przeciw rycerzom dobrotliwym wystąpił. I wp...ol srogi im spuścił! Albowiem wielka była mezonowego garlacza nad świetlnym mieczem przewaga. Nowy Imperator bractwo na cztery wiatry słoneczne rozgonił, a jednego z rycerzy sobie upodobałszy, na Ciemną Stronę Mocy go nawrócił i Lordem mianował.”

Luke Skywalker odrzucił w kąt kajuty broszurkę Society for History and Imperial Tradition „Świetliści Szlak”, którą przypadkowo wyłowił spośród kartek tygodnika.

„Znow ten shit, znam ich bzdety na pamięć” — pomyślał.

Zamiast jednak wyrzucić piśmko do zsypu, przyjrzał się stronie tytułowej. Tygodnik, zatytułowany „Gwiazdy i gwiazdeczki” („Stars&Starlets” — do nabycia w każdym kiosku Twojej bazy!), był wyjątkowym szmatławcem przeznaczonym dla kosmonautów, w którym odcinkowe kursy astronawigacji przeplatały się ze zdjęciami rozebranych mutantów. Jego oczy spoczęły na wielkiej czołowie

głoszącej „Księżniczka wzięta”. Poniżej widniało zdjęcie przedstawiające nieco nadbezcieszoną dziewczynę, leżącą u stóp ubranego na czarno grubasa w hełmie i masce pgaz, otoczonych kręgiem uśmiechniętych żołdaków po kolana utyłanych we krwi. Podpis głosił, iż Lord Darth Vader wziął właśnie do niewoli prowodyrkę

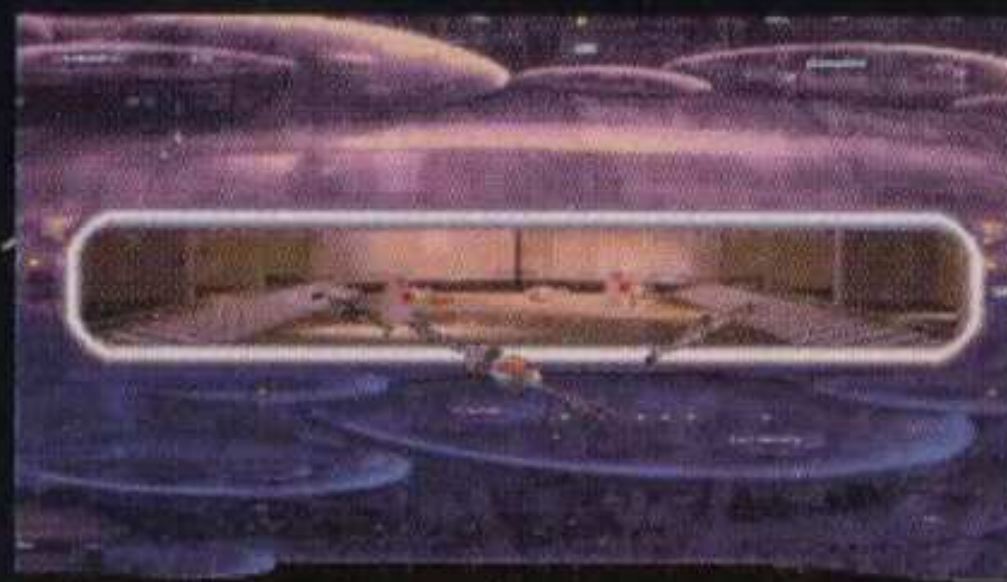
Rebeliantów o wdzięcznym imieniu (a może nazwisku?) Leja.



Przed startem — X-WING

— „Niezły bufet, chciałbym być dziś wieczorem w skarpetkach tego facia” — pomyślał Luke.

Artykuł głosił, że Księżniczka



Wylot z bazy — X-WING

będzie dla Imperium cennym źródłem informacji o zamierzeniach Rebeliantów. Jeśli tylko Vaderowi udałoby się wydobyć je z princeski, Ciemna Strona Mocy odniosłaby ostateczne zwycięstwo.

— „No i będzie spokój” — kiwnął głową Skywalker. Nagle do-

świadczył olśnienia. Chwila — moment, przecież do Rebeliantów zaciągnęli się swego czasu wujek Obi-wan i ten cały Cham Soló. Jak cesarscy dadzą im w kość, to zgrilują ich na extra—crispy! No nie, takiego wuja im nie podaruję! Jak zwykle niewiele myśląc, Luke odszukał punkt rekrutacji najemników do służby pod sztandarami Rebelii i wraz z grupą ostrzyżonych na jeża mutantów został wysłany na krążownik „Independence”,



Eskadra naszych — X-WING



Hala Główna — X-WING

będący okrętem flagowym i zarazem szkołą pilotów. Po przejściu trudnych egzaminów katatonicznie—kataleptycznych, Luke zakwalifikował się do elitarnej grupy przyszłych pilotów rebelianckich myśliwców i rozpoczął intensywny trening. Na początek kadeci zapoznali się z hologramami przedstawiającymi statki własne i wroga. Potem przyszła kolej na podstawowe szkolenie w pilotażu X-Winga — głównego myśliwca Rebeliantów. Luke miał jakieś takie pojęcie o sterowaniu lekkimi statkami, ale wyróżnawszy, kilkakrotnie swoją skorupą o platformy z bramkami, pozbył się złudzeń. Proving Ground był kompleksem wymyślonym przez jakiegoś zmutowanego sadystę. Dopiero przez przypadek Luke odkrył, że po wciśnięciu drugiego klawisza dźwigni sterującej — pojazd wykonuje „beczkę”, która pozwala przywrócić zdezorientowanemu pilotowi odpowiednie położenie w przestrzeni. Od tego momentu życie stało się prostsze — Luke gnał błędnie przez wszystkie bramki, podgrzewając rozsiane tu i ówdzie wieżyczki z działkami. Zaliczywszy wszystkie etapy szkolenia na trzech typach myśliwców, nasz bohater rozpoczął trening na symulatorze misji historycznych. Misje te polegały na rozwalaniu nieruchomych celów, później przyszła kolej na symulowane pojedynki z innymi kadetami, wreszcie Luke wziął udział w pierwszym starciu z myśliwca-



Imperium atakuje — X-WING

mi Imperium. Z misji na misję stopień ich trudności ciągle się podnosił, aż wreszcie, ku uldze wszystkich kadetów, kurs zakończył się oczekiwaną promocją, a oni sami zostali

rozesłani do różnych bojowych jednostek.

Co dalej

stanie się z Lukem Skywalkerem, Księżniczką, Lordem Vaderem, no i przede wszystkim, jakie będą losy Rebelii, zależy już tylko od Ciebie — Graczu, pod warunkiem wszakże, iż staniesz się posiadaczem jednej z części komputerowej trylogii, firmowanej przez Lucas Arts. Jest to bez wątpienia najlepsza komputerowa realizacja serii filmów George'a Lucasa, stanowiącej jedno z największych wydarzeń kulturowych w życiu obecnego pokolenia trzydziestolatków — ponad piętnaście lat temu. Który z dzisiejszych małolotów chodził na jakiś film do kina po kilkanaście razy (w USA sporo wariatów przekroczyło setkę)? Kto pamięta, jak na podwórkach gości w maskach gazowych na twarzach z dostojeństwem narzali się kijami, a w każdej knajpie szedł soundtrack z Gwiezdných Wojen...?

Trylogia

filmowa George'a Lucasa była wielokrotnie wykorzystywana przez producentów oprogramowania przy tworzeniu gier. Pierwsza próba, zatytułowana Empire Strikes Back, ukazała się na cartridge w 1982 r. z przeznaczeniem na konsolę Atari. Przedstawiała pamiętną bitwę na planecie Hoth, w której Rebelianci stanęli naprzeciw koczującym machin bojowych



Namierzamy TIE Fightera — X-WING

AT-AT. Fantastyczna grafika pikselowa wywołuje dziś wstydlivé skrywane rozrzewnienie, ale 12 lat temu był to absolutny hit. Rok później ukazała się gra Jedi Arena na tę samą konsolę — można było spróbować walczyć na miecze świetlne na okrągłej arenie. Jedną z opcji była tu nawet wal-

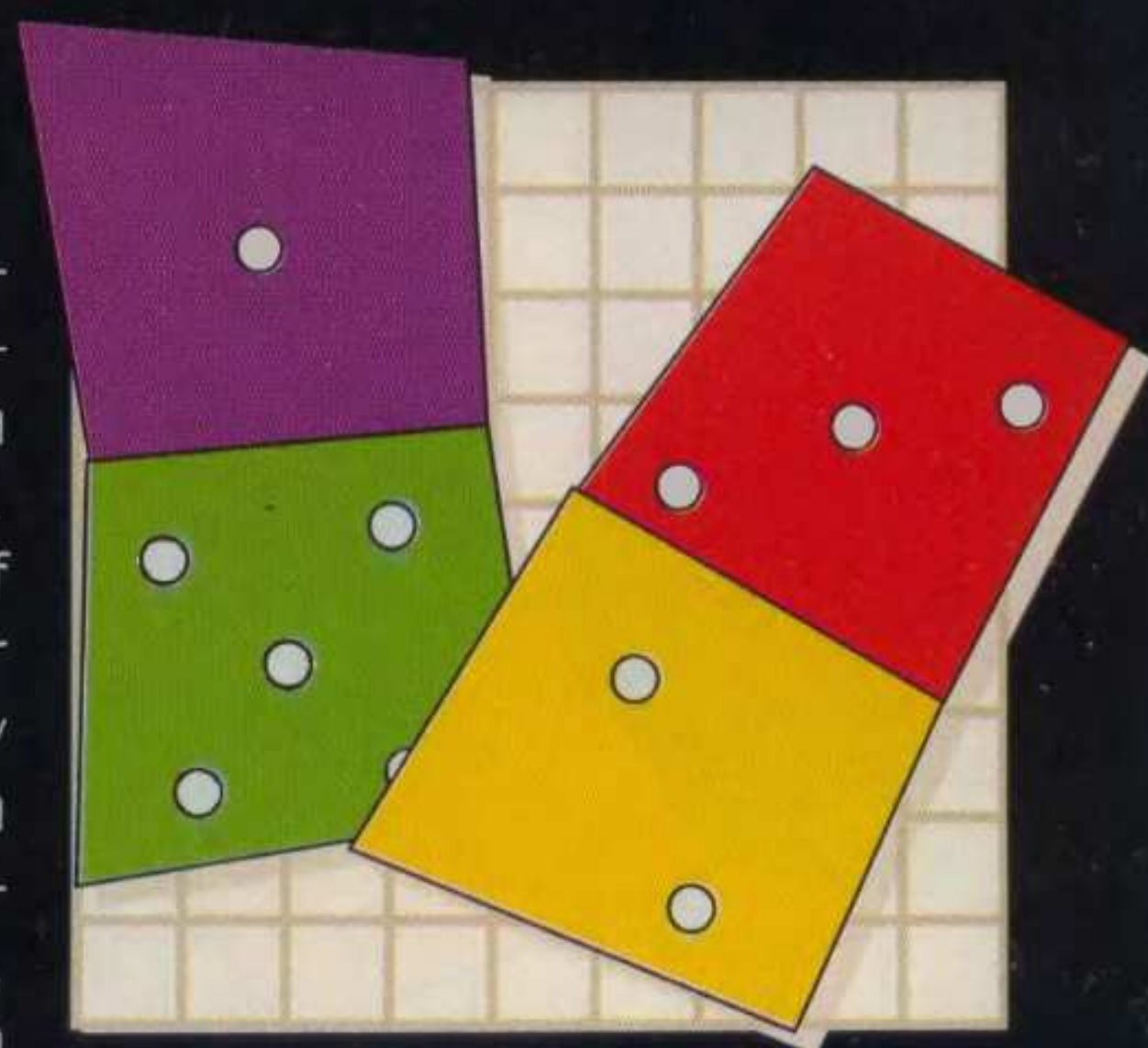
ka z latającą kulą, którą pamiętamy z filmu Gwiezdne Wojny (trening Luke'a na pokładzie Sokoła Millennium). Także w roku 1983, równo z premierą filmu Return of Jedi, ukazała się gra Death Star Battle (też na konsolę Atari), w której gracz na pokładzie Sokoła Millennium musiał zaatakować reaktor drugiej Gwiazdy Śmierci. Pierwszą realizacją Gwiezdných Wojen na komputery domowe była gra Star Wars firmy Domark, przeznaczona na komputery Spectrum, Amstrad CPC, Amiga i Atari ST. Grafika wektorowa była jednak wystarczająco szybka tylko na tych dwóch ostatnich modelach. W 1986 r. Domark wprowadził drugi odcinek — The Empire Strikes Back. W pierwszej części — na planecie Hoth dosiadamy skutera śnieżnego i atakujemy koczujące maszyny, w drugiej wcielamy się w postać Dr. Jonesa (sorry, Harrisona Solo) i zasiadamy w kabinie Sokoła Millennium, aby przedrzeć się przez pas asteroid. Ostatnią część trylogii firmy Domark — Return of Jedi z 1987 r. — opowiada o wyścigach na skuterach, w których uczestniczył Luke walcząc z imperialnymi rokersami w lasach planety Endor, a następnie o ataku Sokoła Millennium na reaktor drugiej Gwiazdy



TIE Fighter zaliczony — X-WING

Śmierci. Gra posiada grafikę bitową przewijaną ukośnie przez ekran w sposób przypominający pamiętną grę Zaxxon (komputery 8-bitowe). Później nastąpiła przerwa, trwająca aż do roku 1993 i wypełniona jedynie ukazywaniem się wersji Gwiezdných Wojen na różnego typu konsole.

Dopiero w zeszłym roku Lucas Arts wprowadził X-WING, pierwszą z serii gier na komputery PC poświęconych tematyce Star Wars. Następnie ukazał się Rebel Assault wydany na płycie CD, pod względem graficznym i dźwięko-



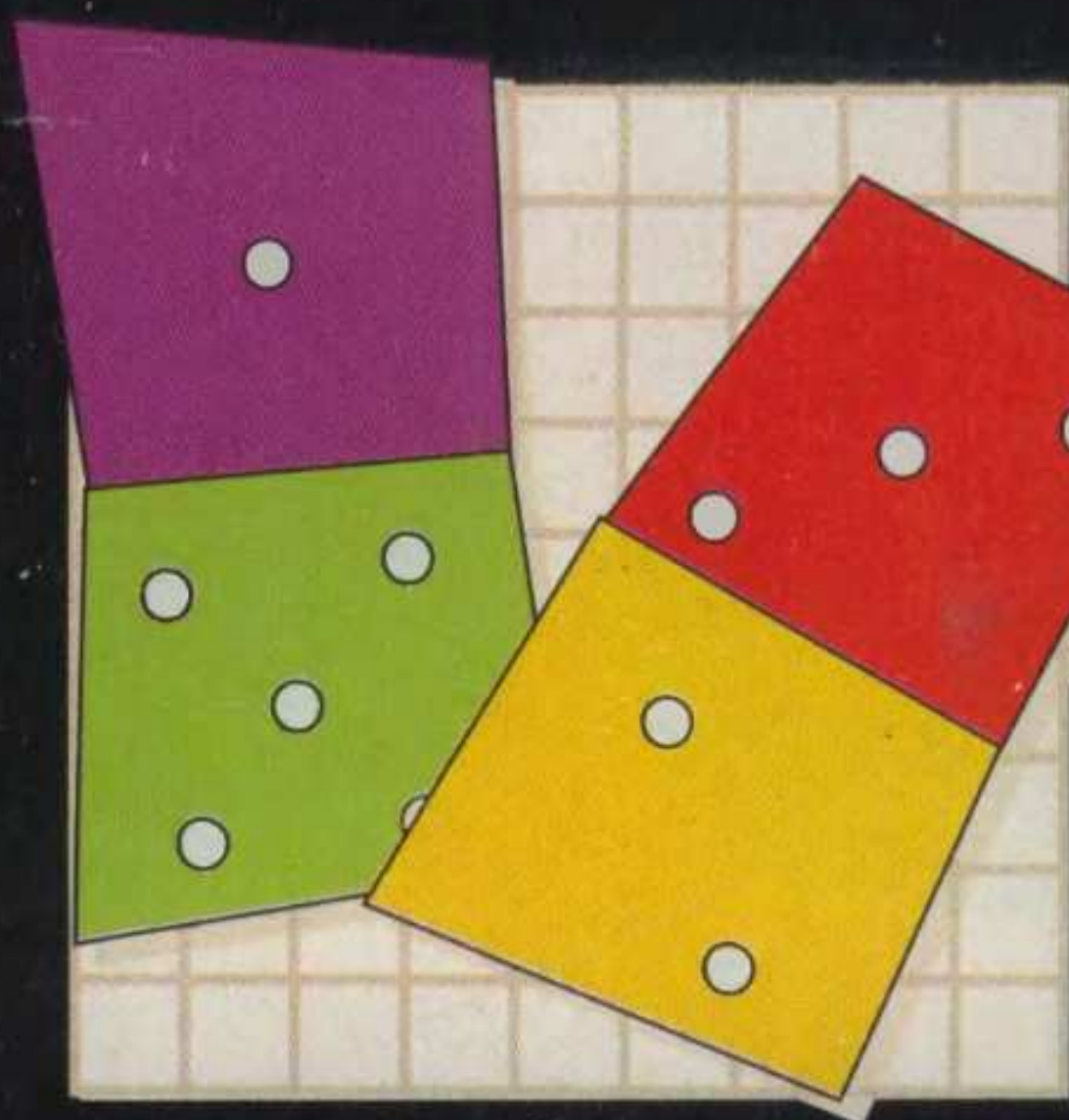
wym najlepsza dotychczas realizacja tematu (w tutejszej galaktyce). Rebel Assault podobno znakomicie przyspieszył sprzedaż czytników CD-ROM. Nieco później do dyskietkowej wersji X-WING dołączono moduł zatytułowany B-WING, a w połowie 1994 r. ukazał się TIE FIGHTER. Jak donoszą nasi agenci, Lucas Arts pracuje nad drugim odcinkiem przeznaczonym na CD, o nazwie Imperial Assault. Cóż, trzeba powoli zbierać kasę na CD-ROM (a propos, zamienię telewizor Rubin-3D High Radiation Very Interlaced na CD-ROM...).

Dyskietkowe ujęcie Gwiezdných Wojen przeznaczone na komputery PC składa się z trzech (na razie) programów, których nazwy pochodzą od myśliwców występujących w głównej roli: X-Wing, B-Wing i TIE Fighter. I podobnie jak film, wszystkie odcinki gry bardzo wciągają.

X-WING

Po przejściu treningu i zyskaniu wprawy w misjach historycznych, kandydat na obrońcę uciśnionych księżniczek może wybrać jedną z 3 kampanii, z których każda składa się z licznych misji bojowych o zróżnicowanych scenariuszach. Misje wykonywane są naprzemiennie na jednym z 3 typów myśliwców:

- A-Wing, najbardziej zwrotny myśliwiec Rebeliantów.
- Y-Wing, ciężki pojazd myśliwski—bombowy wytrzymujący najwięcej trafień przeciwnika, który sprawdza się najlepiej podczas ataków na silnie broniące obiekty.
- X-Wing, łączy dużą prędkość z największą siłą ognia i skutecznością pola ochronnego.



Komunikacja

Ponieważ misje wykonuje się czasem w towarzystwie innych sprzymierzonych jednostek, należy opanować sposób porozumiewania się z nimi. W wypadku wspólnej walki wraz ze skrzydłowym (wingman) najczęściej stosowanym poleceniem jest atak na wybrany statek Imperium (Shift + A). Po wskazaniu celu skrzydłowemu, możemy sami wziąć na cel innego przeciwnika. Nie należy stosować poleceń „Wait for further orders” ani „Come to my aid”, gdyż wiążą się one z przerwaniem walki i grożą śmiercią wingmana.

Energia

Drugą ważną sprawą jest umiejętne skonfigurowanie mocy statku. Konfigurację pokazują trzy wskaźniki: dział laserowych, tarcz ochronnych i silników. Na podstawie własnych, okupionych wieloma straconymi myśliwcami, doświadczeń mogę powiedzieć, że najmniej ważna jest prędkość — można z czystym sumieniem zmniejszyć moc silników, w zamian ustawiając opcje maksymalnego ładowania tarcz i laserów. Spodziewając się czołowego ataku lub oddalając się od strzelającego przeciwnika dobrze jest skierować pełną moc tarcz odpowiednio na przód lub tył myśliwca, co chroni przed niespodziankami.

Uzbrojenie

Statki mogą być uzbrojone w torpedy protonowe i działa laserowe, przy czym Y-Wing dysponuje również działami jonowymi, służącymi do unieruchamiania obiektów bez ich niszczenia. Przydają się one w misjach, w których trzeba odbić więźniów przewożonych imperialnymi transportowcami. Tutaj uwaga! O jeden strzał za dużo i unieruchomiony obiekt

zostanie zniszczony! Jeśli nie zachodzi konieczność szybkiego zrealizowania celu, do czego świetnie są samonaprowadzające się torpedy protonowe, należy walczyć laserami. Torpeda protonowa naprowadza się samoczynnie na cel po uprzednim uchwyceniu go przez głowicę („załokowanie” sygnalizowane jest czerwonym kolorem celownika). Ma ona stosunkowo dużą siłę wybuchu, lecz jest mało zwrotna i bardziej doświadczeni piloci mogą ją wymanewrować.

Podczas walki z myśliwcami Imperium proponuję ustawić dział laserowe na pojedynczy strzał, a moc silników na 1/3 lub 2/3. Po przechwyceniu przeciwnika należy spróbować maksymalnie zbliżyć się do niego, aby jednym strzałem pozbyć się kłopotów. Najłatwiej zniszczyć myśliwce próbujące taranować, gdyż walą one prosto na Ciebie i nie próbują robić uników. Podczas walki kołowej ważne jest odkładanie poprawki do strzału — zauważyłem, że wskaźnik celowania często reaguje za późno. Dlatego proponuję nie korzystać z pomocy celownika i skupić się na obserwacji toru promieni. Można również przyjąć następującą zasadę: jeśli odłożyłeś już odpowiednią poprawkę do strzału, to odłóż jeszcze większą!

Misje

Po przybyciu do bazy na krążowniku „Independence” każdy pilot musi się zarejestrować, a

szczeń. Na początek warto przyrzuć się „sprzętom”, jakie latają w kosmosie, i udać się w tym celu do Techrumu (jak mawiają Polonusi). Następnie dobrze jest zaliczyć parę kolejek treningu pilotowania poszczególnych modeli na polach marsowych (Proving Ground). Gdy zestrzeliwanie wieżyczek znudzi się, przechodzimy do symulatora poprzednich misji, aby wypróbować siłę swoich laserów miotając z nich do nieco ubezwłasnowolnionych przeciwników. Wszystko jasne? Jeśli tak, to po powrocie do głównej hali podejdź do robota siedzącego przy stoliku. Zajmuje się on rekrutacją fraków, którzy chcą nadstawić karku za wolność gwiazdnych ludów. Armia rebeliancka jest wysoce demokratyczna, więc każdy pilot może wybrać sobie jedną z trzech kampanii, które właśnie toczą się w galaktyce. Wszystkie mają mniej więcej jednakowy stopień trudności, lecz tylko TOD III da Ci szansę uratowania księżniczki Lei, i wykonania najazdu na Gwiazdę Śmierci! Scena ta ma zresztą bardzo realistyczny stopień trudności: bez wsparcia Mocy jest to zadanie prawie nie do wykonania...

B-WING

Ekspluatując sukces gry X-WING, Lucas Arts pod koniec 1993 r. wprowadził jej uzupełnienie: program B-WING, który stanowi pakiet dodatkowych misji wykonywanych na najnowocześniejszym

szony do porzucenia swojej bazy na planecie Yavin i rozproszenia sił aż do czasu pozyskania nowej siedziby. Jednak, mimo przejściowych tzw. obiektywnych trudności, nie ustaje on w wysiłkach obalenia znienawidzonego Imperatora. Teraz do walki zostaje rzucona najnowsza broń Rebeliantów — myśliwiec B-Wing, który pomoże odeprzeć niechybny kontratak Cesarских.

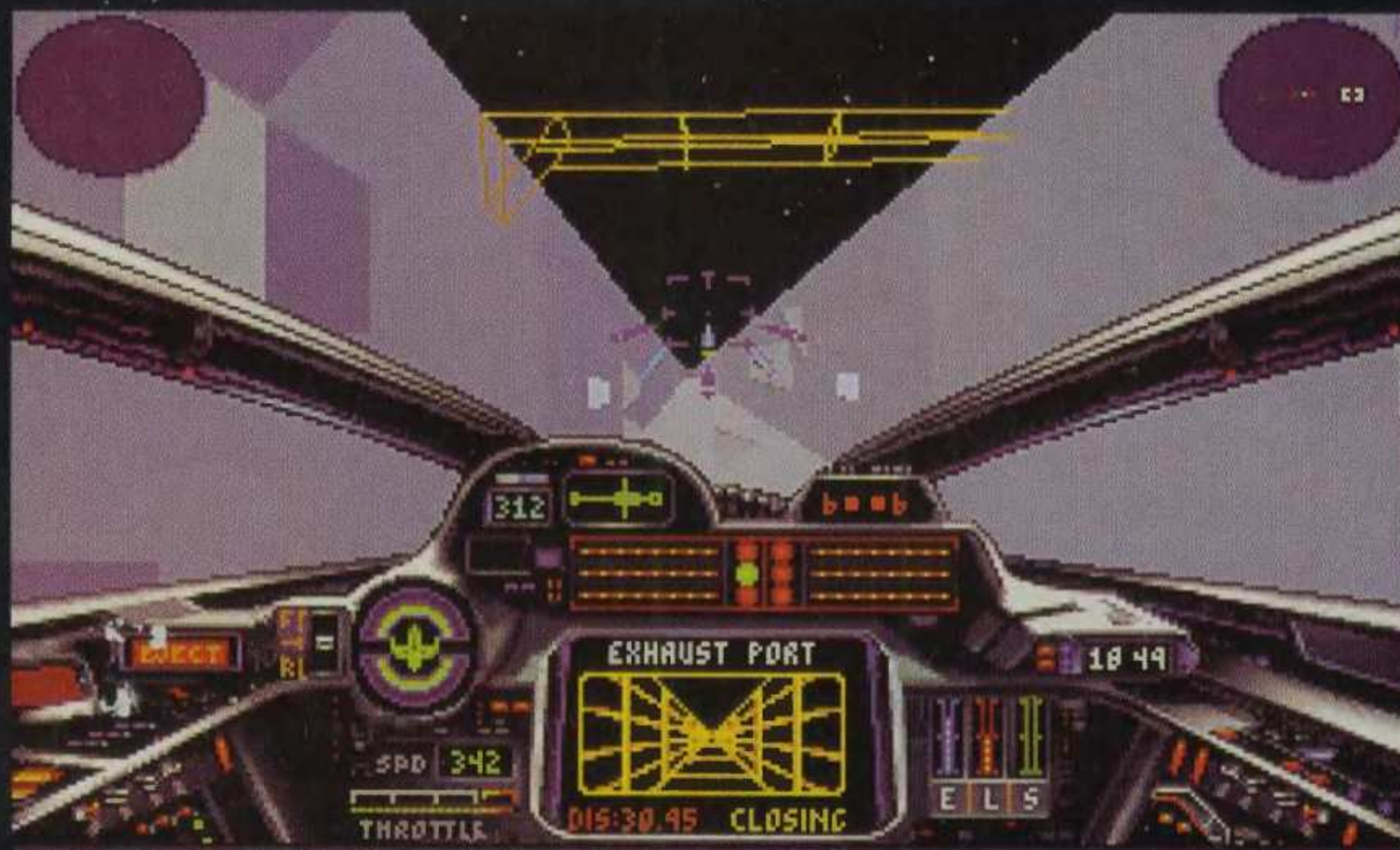
B-WING jest właściwie dodatkową kampanią, Tour of Duty V, którą instaluje się obok dodatkowych misji. Dostajemy kluczyki do najnowszego produktu rebelianckiej myśli technicznej — myśliwca o kształcie równie nowatorskim, co paranoicznym. Przypomina on bowiem półksiężyc z dziecięcych czytanek, posiada trzy działka laserowe, wyrzutnie torped oraz armatki jonowe. Konstruktorzy przydali mu także silne pola ochronne. B-Wing nadaje się przede wszystkim do wykonywania ataków na ciężkie statki, lecz



jest przy tym wystarczająco zwrotny, aby walczyć z myśliwcami Imperium. Zasady gry i prowadzenia walki nie różnią się w niczym od tych z X-WING, nie wprowadzono też żadnych zmian w grafice i dźwięku. Misje kończą się instalacją nowej siedziby Aliansu na śnieżnej planecie Hoth...

TIE FIGHTER

W połowie 1994 r. firma Lucas Arts dołożyła kolejny odcinek Gwiezdných Wojen. Zawsze marzyłem, aby wreszcie dobrać się do skóry temu wymoczkowatemu Skywalkerowi, pognać głupawą księżniczkę i u boku Czarne go Lorda przejść na ciemną stronę Mocy, która, co tu dużo gadać, oferuje znacznie ciekawsze perspekty-



Atak na Gwiazdę Śmierci — B-WING

następnie przechodzi do głównej hali. Stamtąd z kolei może się udać do interesujących go pomie-

myśliwcu rebeliantów.

„Po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci, Alians został zmu-

wy.

„Po odkryciu przez imperialną flotę bazy Aliansu na Hoth, Lord Vader przypuścił na nią szturm zakończony całkowitym sukcesem. Resztki rebeliantów, jakie zdołały uciec cesarskim szturmom, rozproszyły się po krańcach galaktyki.” [Warto obejrzeć film „Imperium kontratakuje” — przyp. red.]

Na początku mamy do wyboru w przybliżeniu te same opcje, co w poprzedniej części gry, a więc: trening, symulator misji, wybór kampanii, studio filmowe



Hala Główna — TIE FIGHTER

oraz Tech Room. Szczególnie ten ostatni wart jest szczególnej



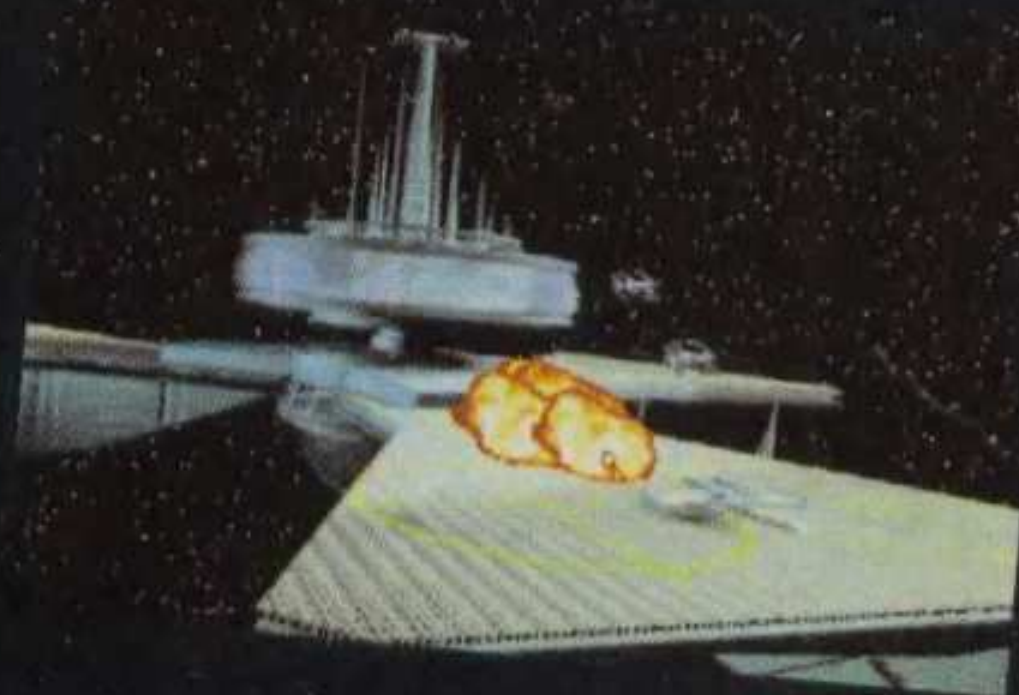
Atak na bazę Rebeliantów — TIE FIGHTER

TIE Advanced oraz TIE Defender, do którego kluczyki otrzymamy w nagrodę za dobre sprawowanie w siódmej kampanii. Każdy obiekt otrzymał własne barwy, a inwencja twórców, dotycząca ich kształtów, przerasta nawet wyobraźnię konstruktorów Łunochoda. Przed walką warto potrenować sterowanie pojazdem i korzystanie z działek na poligonie. Tym razem, zamiast przeskakowania po platformach, uczestnik szkolenia występuje w roli śmiecia przepychanego przez bardzo powyginaną rurę



Lord Vader — TIE FIGHTER

odkurzacza. Co jakiś czas pojawiają się ładne trójwymiarowe figury geometryczne w pastelach à la IKEA, które należy demolować laserkiem. Zaliczywszy tor przeszkód zabieramy się za to, co tygrysy lubią najbardziej.



Walka

o utrwalenie władzy cesarza składa się z siedmiu kampanii podzielonych na misje w maksymalnej liczbie sześciu. Tak jak w X-WING, w wypadku napotkania trudności można przenosić się dowolnie do różnych kampanii. Początkowo są cztery, a w miarę rozwoju sytuacji dostępne stają się stop-

niowo kłębne trzy. Wszystkie są ze sobą powiązane kilkoma wątkami tworzącymi historię potęgi, wierności, zdrady i, sprawiedliwej a okrutnej, kary. Po wybraniu odcinka frontu walki z dywersją, młody pilot Imperial Navy (ciekawe, dlaczego nie Space Force?) wyrusza do boju. Opis misji przekazuje nam oficer na podstawie mapy właściwego sektora, podobnej do tej, jaka występuje w X-WING. Od razu zatem widać, że oślizgłe macki Rebeliantów sięgnęły aż do cesarskiego sztabu, wykradając nawet technikę prezentacji taktycznej. Dodatkowym elementem, nie występującym w X-WING, jest możliwość zadawania oficerowi pytań dotyczących nie-



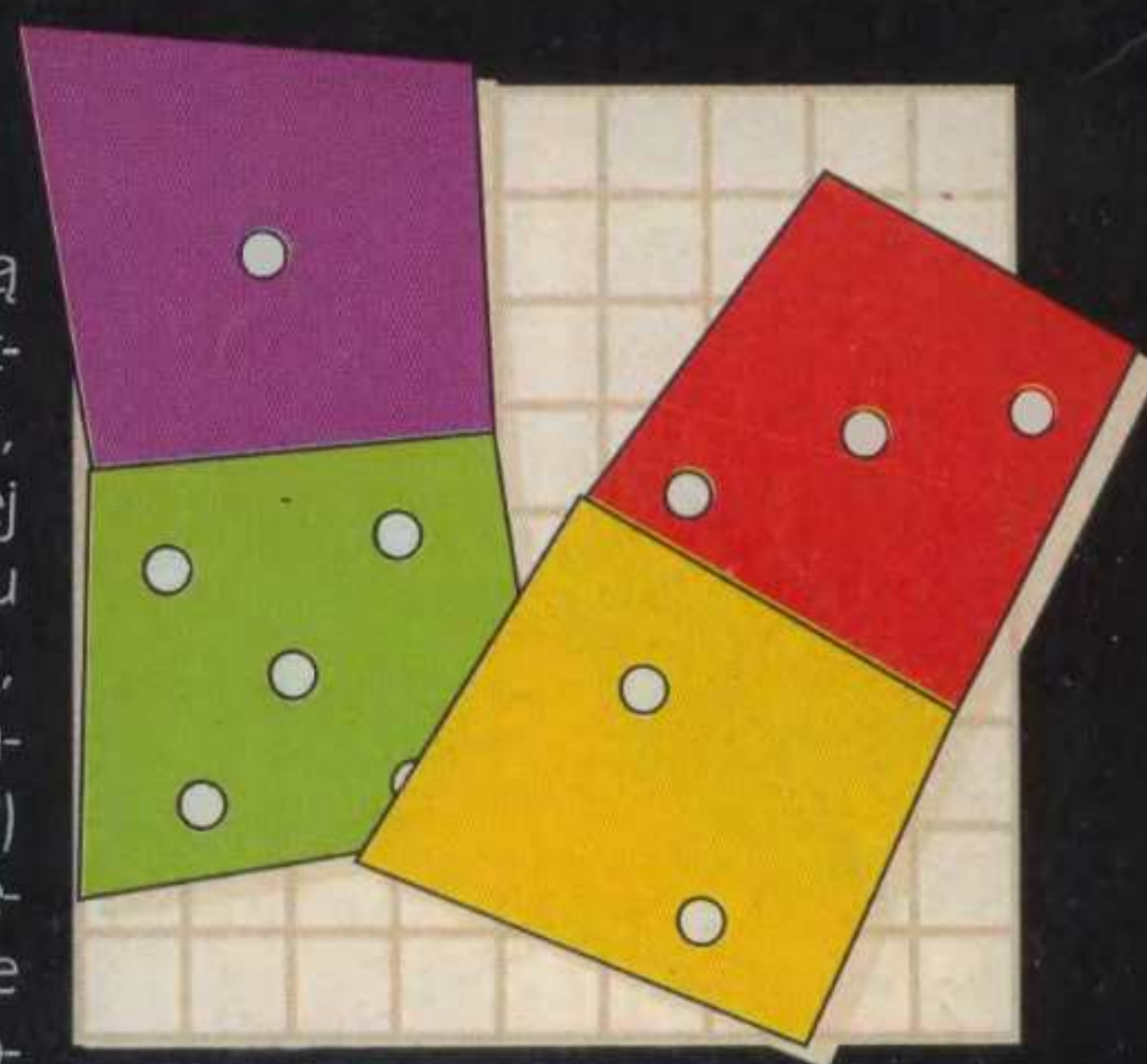
Imperator — TIE FIGHTER

jasnych elementów misji. Zadania postawione przez dowództwo są podstawowymi celami każdego lotu i muszą być wykonane w całości. Ponadto w większości misji pilot otrzymuje polecenia „po linii politycznej”, płynące prosto od



Namierzamy X-Winga — TIE FIGHTER

władzy duchowej: przekazuje je zawsze kapelan garnizonowy odziany w gustowny habit. Działania zgodne z „sugestiami” kapłana są drugorzędnymi celami misji i nie stanowią warunku pomyślnego zakończenia bitwy. Spełnianie poleceń cesarza wzmacnia jednak ciemną stronę Mocy i prowadzi w prostej linii do uzyskania członkostwa w Tajnym Bractwie Imperatora. Ponadto większość misji umożliwia zebranie dodatkowych punktów



(Bonus), które przyznawane są najczęściej za zniszczenie wszystkich wrogich obiektów w sektorze i za inne trudne zadania. Na początku misji (o ile jest to możliwe) można uzbroić pojazd w dodatkowe pociski. W grze X-WING można było dołożyć sobie jedynie torpedy protonowe. Natomiast piloci TIE Fighterów mogą przebierać w typach dodatkowego uzbrojenia.

Porównując dane z tabelki widzimy, że najskuteczniejszą bronią w walce z lekkimi jednostka-



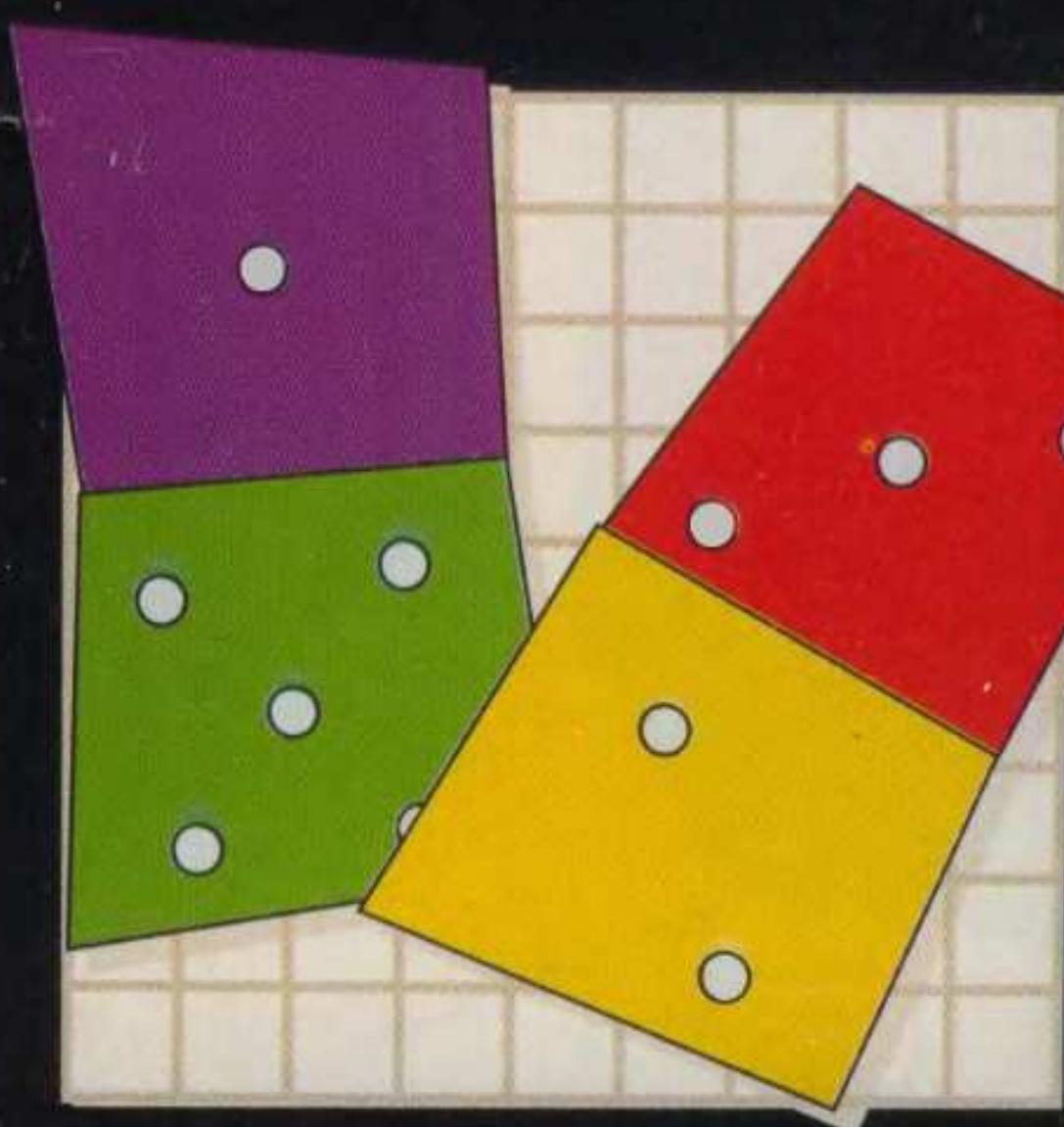
Spotkanie w przestrzeni — TIE FIGHTER

mi wroga są pociski (w wersji Advanced gry, dostępne dopiero dla pilotów TIE Advanced i TIE Defender), a do niszczenia ciężkich statków najlepiej użyć bomb lub rakiet.

Po wybraniu uzbrojenia specjalny wysięgnik wypycha pojazd w przestrzeń kosmiczną, co ilustruje bardzo ładny film. Świetne są też sekwencje fabularne wyświetlane po zakończeniu kolejnych kampanii. Informują one o rozwoju sytuacji i rozwijają wątki wykorzystywane później w scenariuszach kolejnych bitew. Autorzy włożyli sporo wysiłku w ich sporządzenie. Od razu widać, że rok, jaki upłynął od zakończenia prac nad grą X-WING, jej autorzy spędzili bardzo pracowicie. W animowanych sekwencjach występują nasi ulubieńcy: wiceadmiral Thrawn, Księżniczka, Lord Vader i

Uzbrojenie TIE Fightera

Typ broni	Moc (BLS)	Prędkość (MGLT)
Missile	30	240
Torpedo	100	120
Advanced Missile	60	280
Advanced Torpedo	150	140
Heavy Bomb	650	10
Heavy Rocket	350	80



ca milowym krokiem naprzód w stosunku do poprzedniego odcinka. Bulgotliwe sapanie Vadera (czas na wymianę pochłaniacza w masce?) i sugestywny szept Imperatora są wykonane wzorcowo i mogą wręcz służyć do nauki wymowy języka angielskiego! Misje bojowe również zostały znacznie wzbogacone o dodatkowe elementy taktyczne. Zwiększono wachlarz poleceń do komunikacji z pozostałymi statkami, pilot jest na bieżąco informowany przez dowództwo o rozwoju sytuacji. Podczas walki można wy-

(czapki z głów!) sam Cesarz. Jest to ascetyczny staruszek, zadowolający się skromną urzędniczą pensją, która nie wystarcza mu



Już po Rebeliantach — TIE FIGHTER

widocznie na opłacenie protetyka. Zapewne zapaszek bijący z zielonkawych resztek jego uzębienia zmusił Lorda Vadera do stałego noszenia maski. Na szczególną pochwałę zasługuje synteza mowy wszystkich postaci, będą-

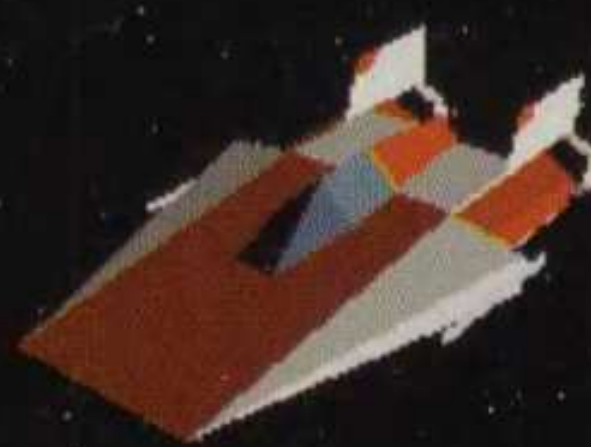
świetlić na ekranie spis wszystkich komunikatów, dwu- lub trójwymiarową mapę sytuacyjną, która znakomicie ułatwia wybieranie celów, stan urządzeń statku oraz, wprost nie do wiary w dobie piractwa, ściągawkę funkcji wszystkich klawiszy. Jak widać na jej podstawie, przybyło wiele nowych elementów sterowania, które czynią prowadzenie walki zajęciem wręcz komfortowym. Dzięki osobnemu ekranowi mamy możliwość śledzenia na bieżąco postępu prac porządkowych w przestrzeni kosmicznej, gdyż przejrzyste informuje on o dokonaniach naszych i kolegów oraz o stopniu zaawansowania poszczególnych zadań.

Autorzy gry wprowadzili 3 poziomy trudności. Jeżeli do wykonania misji nie wystarczy wy-

branie najłatwiejszego — gracz może śmiało zafundować sobie dodatkowo niezniszczalność i nieskończony zapas amunicji. W odróżnieniu od X-WING, nieśmiertelność nie stanowi tu przeszkody w pomyślnym zakończeniu misji i

szych komputerów dostępne są opcje ograniczenia liczby detali, co powoduje przyspieszenie wyświetlania grafiki.

Piloci Imperial Navy latają na różnym sprzęcie, przydzielanym w zależności od charakteru misji i dostępnego na danym odcinku frontu uzbrojenia. Są to: TIE Fighter (model podstawowy), TIE Bomber, Assault Gunboat, a na późniejszych etapach także TIE Advanced oraz TIE Defender. Ten ostatni wyciąga ponad 270



A-Wing



X-Wing

także jest premiowana punktami i orderami! Dla posiadaczy słab-



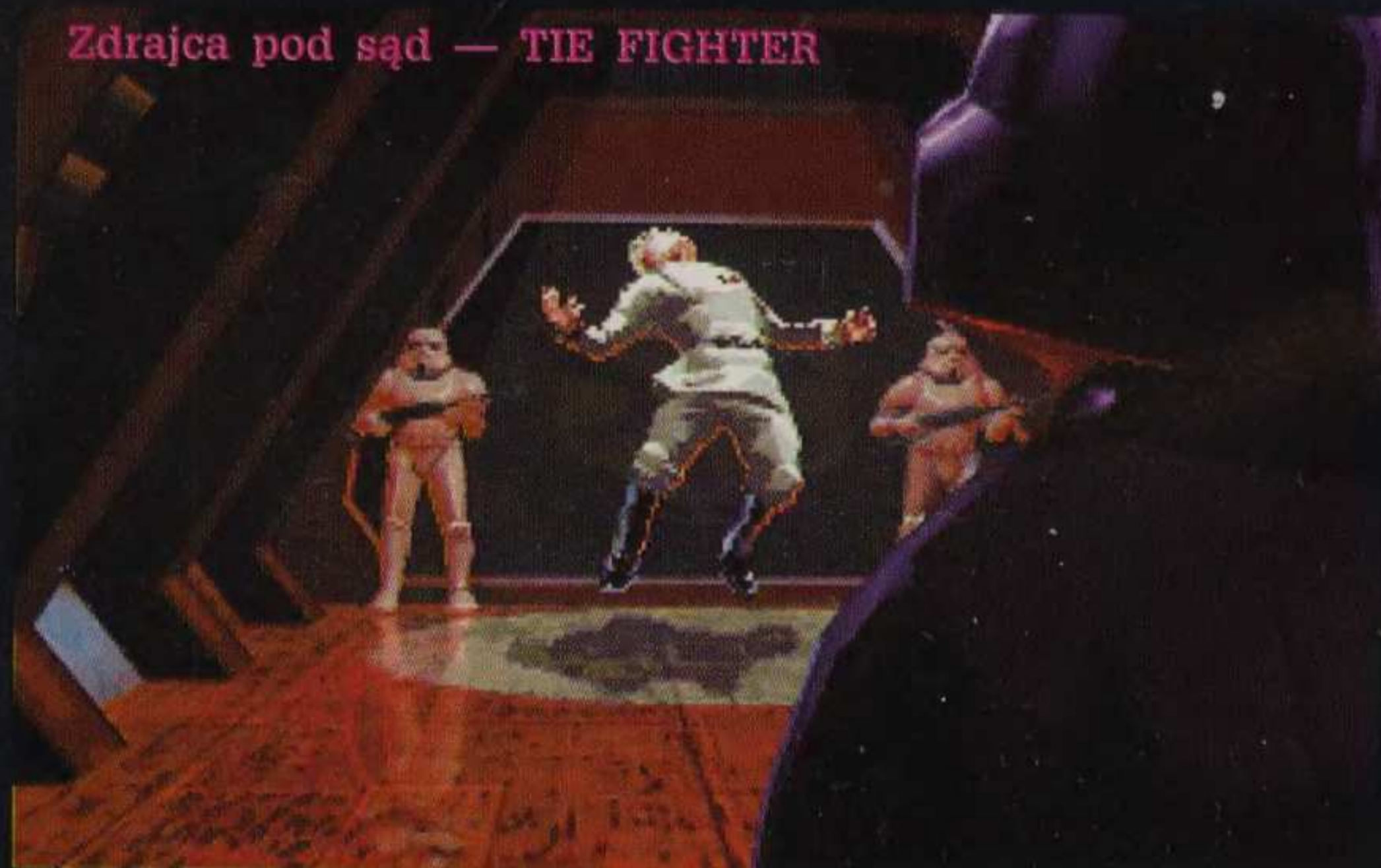
B-Wing

MGLT, a dzięki zastosowaniu trzeciej baterii słonecznej umieszczonej na dachu, udało się wyeliminować konieczność wkładania doń 24535 tys. baterii typu „paluszek”, używanych do napędzania poprzednich wersji.

Podrasowane modele TIE zabierają na pokład także specjalny generator pola siłowego — Beam Weapon, zdobyty po skonfiskowaniu przez Cesarską Flotę zdradzieckiej firmy sprzedającej broń Rebeliantom. Beam Weapon potrafi uchwycić jednostkę przeciwnika i unieruchomić ją w celowniku, dzięki czemu



Zdrajca pod sąd — TIE FIGHTER



Ukaranie winowajcy — TIE FIGHTER

X-WING I B-WING

Lucas Arts 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		75%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

Kokpit TIE Fightera:



- 1 — przednia półsfera
- 2 — wskaźnik naładowania laserów
- 3 — wskaźnik naładowania działek jonowych
- 4 — liczba pocisków
- 5 — tylna półsfera
- 6 — wskaźnik ostrzegawczy (o pociskach samonaprowadzających)
- 7 — celownik
- 8 — prędkość w MGLT
- 9 — moc silników
- 10 — wskaźnik energii ładowania laserów i pola ochronnego
- 11 — rozmieszczenie i naładowanie pola ochronnego
- 12 — wyświetlacz
- 13 — wskaźnik naładowania i aktywności pola siłowego (BEAM)
- 14 — zegar
- 15 — wskaźnik energii ładowania silników i pola siłowego

pojedynek zamienia się w egzekucję (na szczęście to my trzymamy za lufę od tej lepszej strony...). Każdy statek ma inny kokpit, przy czym funkcje „deski rozdzielczej” pozostają takie same. Nowością jest wskaźnik zagrożenia ze strony kierowanych pocisków przeciwnika, znajdujący się powyżej celownika. Jeśli przeciwnik prze-



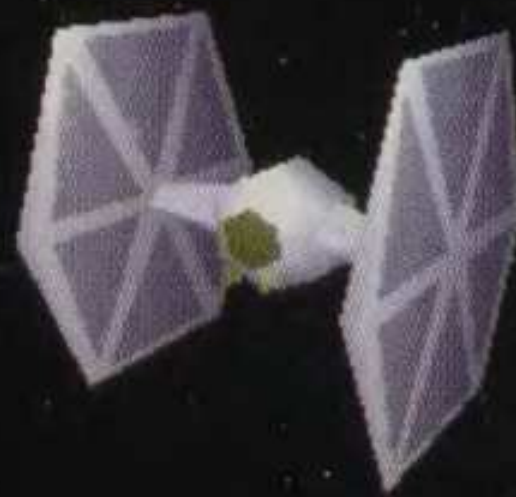
Assault Gunboat



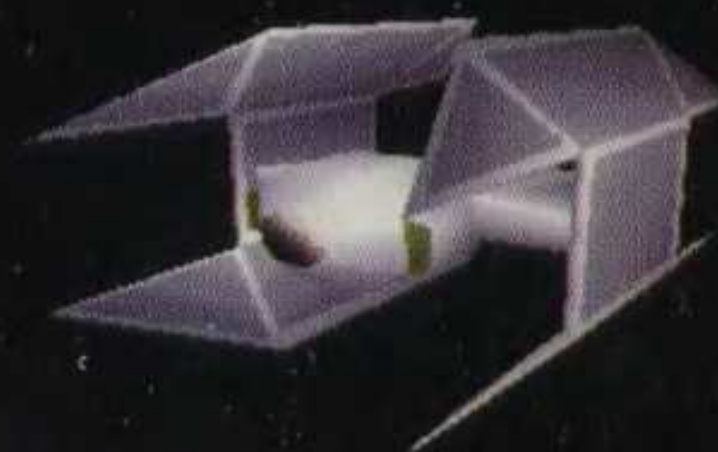
Parada zwycięstwa — TIE FIGHTER

zedził nasze szeregi, istnieje możliwość przywołania dodatkowego wsparcia. Ponadto po wyczerpaniu się pocisków można uzupełnić ich zapas po wylądowaniu w statku—bazie.

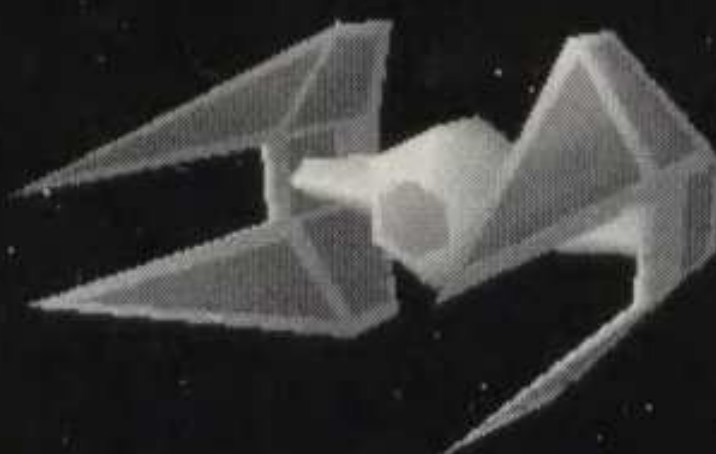
Podczas walki należy koniecznie zwrócić uwagę na to, aby Twój boczny (wingman) nie był bezrobotny. W niektórych misjach warunkiem sukcesu jest skierowanie go (lub ich) na określone cele, podczas gdy Twój bohater wypełnia właściwe zadanie. Spis poleceń komunikacyjnych jest tu bardzo przydatny.



TIE Bomber



TIE Advanced



TIE Interceptor



TIE Defender

Proponuję mały konkurs: Kto z wiernych czcicieli Ciemnej Strony Mocy wie jak nazywa się Imperator prywatnie?

[Odpowiedzi na to pytanie nadsyłajcie pod adresem redakcji, najlepiej na kartkach pocztowych, z dopiskiem: Imperator, w terminie do 31 stycznia 1995 r. Autorzy prawidłowych odpowiedzi mają szansę wylosować fajną grę, ufundowaną przez IPS Computer Group — red.]

PODSUMOWANIE

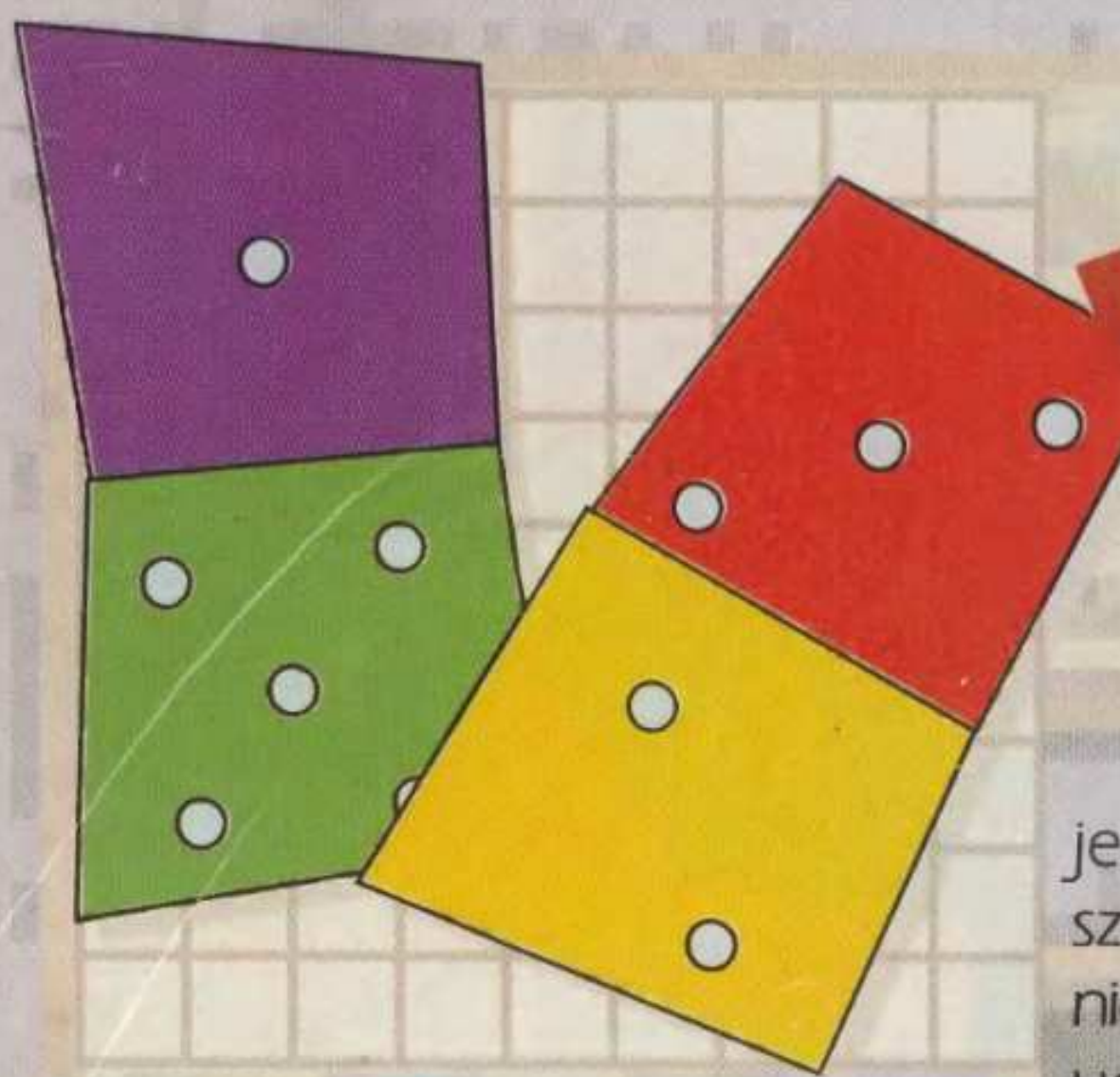
Gry X-WING i TIE FIGHTER stanowią znakomitą alternatywę dla wszystkich graczy znużonych Frontierem i serią Wing Commanderów. Więcej ognia, więcej zadymy, taktyka i strategia pure! A wszystko to podane w rewelacyjnej oprawie graficznej i dźwiękowej. Pozostaje tylko zasiąść za sterami myśliwca i dać się ponieść Ciemnej Stronie Mocy...

Przemysław Wnuk

TIE FIGHTER

Lucas Arts 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		95%



WALKA O KRÓLESTWO

Inaczej

jest w Betrayal at Krondor. Pierwsza rzecz, która mnie w niej (w niej, bo „betrayal” to zdrada) uderzyła — to wręcz bandyckie ceny wszystkiego. A kupcy — to



Nie znoszę kłopotów finansowych. Brak pieniędzy przyprawia mnie o palpitację serca, wywołuje mdłości i nastawia zdecydowanie wrogo do otoczenia. Ale jak nienawidzę braku gotówki w codziennym życiu, tak muszę przyznać, że brak gotówki w czasie wypełniania ważnych misji w grach role-playing tylko mnie zdrowo podnieca. Co to bowiem za przyjemność mieć tyle szmalu, ile się człowiekowi zamarzy? Obkupi się człowiek w najlepsze miecze i zbroje, sprawi sobie magiczne talizmany i hulaj dusza! Po prostu nuda. Nie ma już do czego dążyć i o czym marzyć, nie można tęsknym wzrokiem spoglądać na jakąś cud-zbroicę albo czarodziejski miecz. Nudno jest mieć wszystko. Niestety, w wielu grach RPG gotówka płynie do nas nie strumieniami, a wręcz rzekami.

po prostu chciwa swolocz, nie bojąca się ani ludzi, ani Boga. Skupują towary za grosze, a odsprzedają po cenach kilkakrotnie wyższych. Dobry miecz kosztuje tak potworną górę szmalu, że trzeba złupić kilkudziesięciu wrogów, aby go sobie sprawić (byle jaki miecz jest tani, ale i ciosy zadaje byle jakie). Cena najlepszych strzał do kuszy wywołuje omdlenie, cena pancerza — gwałtowną zapaść, pergaminy z czarami kosztują tyle, jakby je robiono ze złotych blach, a o magicznych miksturach i artefaktach szkoda już mówić. No i teraz dopiero jest zabawa. Moich bohaterów mało obchodzi, czego na dzisiejszy dzień żąda od nich książę. Oni łążą po świecie, aby kupić sobie lepsze ciuszki (np. dragon plate armor), a misje na polecenie władcy wykonują jakby przy okazji.

Misje

są ciekawe i jest ich sporo — aż dziewięć, a każda to właściwie osobna gra, tyle że tocząca się na terenie tego samego świata. Świat jest właśnie pogrążony w wojnie pomiędzy złym władcą

moredheli z Sar-saragoth, a prawym księciem Aruthą z Krondoru. Tak to niestety bywa, że władcy siedzą sobie wygodnie w swych pałacach, zabawiają się winem, śpiewem i kobietami, i tylko wydają rozkazy. A głowy narażają prości żołnierze, którym na dobrą sprawę wszystko jedno, kto panuje (aby tylko były niskie podatki, tanie piwo i tanie dziwki). Co prawda w Betrayal at Krondor Twoja grupa nie będzie się składała z prostych żołnierzy, którym tylko piwo i spódniczki (żeby wyrazić się tak łagodnie) w głowie. Grupę otrzymasz elitarną i arystokratyczną. A to synowie książąt i hrabiów, a to nadwornicy

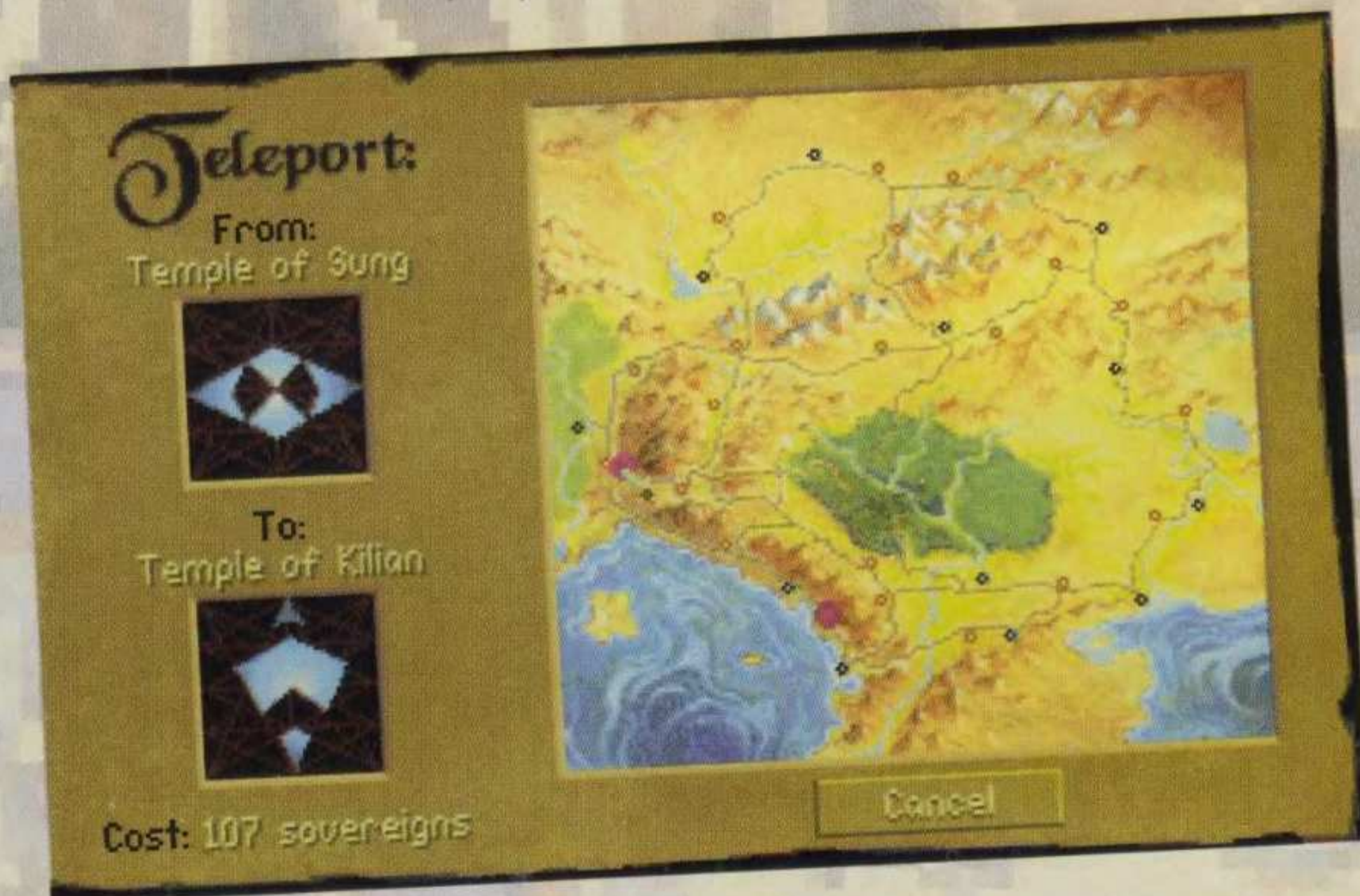
wstyd byłoby bohaterów tego pokroju przetracić w starciu z jakąś garstką bandytów. Gracz powinien poczuć się surowo zobligowany, by swą elitarną grupę szczęśliwie doprowadzić do celu. Ale nie będzie to łatwe.

O Zdradzie

w Krondorze słyszałem już na długo przedtem, nim grę dostałem. I były to same superlatywy, zachwyty, ochy i achy. Szczerze mówiąc, niebezpiecznie jest poznawać nowe rzeczy z takim nastawieniem. Zwykle bowiem nasze wyobrażenia przerastają rzeczywistość. I tak dziew-



książęcy czarodzieje, a to książęcy dworzanie wysokiej rangi. Nawet moredhel Gorath jest wśród swoich bohaterem i wstawił się zarówno odwagą, jak i niezwykłymi zdolnościami. Towarzycho jest więc tak wytworne, że aż można się zaczerwienić i po prostu



Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

ZNÓW CZAS NA WALKĘ POMIĘDZY DOBREM A ZŁEM, POMIĘDZY ŚWIATŁEM A CIEMNOŚCIĄ. ZNÓW CZAS NA WALKĘ I ZDRADĘ. NA „ZDRADĘ W KRONDORZE”.

osiągnąć oczekiwany efekt (vide Ultima czy Shadowcaster).

Betrayal

at Krondor posiada solidne intro, dobrze wprowadzające w problemy świata. Każdy z dziewięciu etapów gry poprzedzany jest krótkim animowanym



czyna, z którą kumpel umówił nas na randkę (przedtem godzinami piejąc o jej urodzie) okazuje się całkiem przeciętna. A film, na temat którego krytycy wyli z zachwyty — budzi znużenie. Do myślenia się więc, zapewne, co powiem o Zdradzie. No, niestety. Powiem to śmiało i prosto w oczy. Program genialny nie jest. To po prostu niezła rzemieślnicza robota. Ale Betrayal można również za wiele rzeczy pochwalić. Przede wszystkim podobać się może jasny i nie sprawiający graczowi kłopotów interfejs użytkownika. To rzecz niezwykle ważna w grach RPG, gdyż pogorń za odpowiednimi ikonami, nużące przechodzenie z panelu na panel (wybaczałne jeszcze w skomplikowanych grach gospodarczych czy strategicznych) może skutecznie zniszczyć całą zabawę. Gry role-playing są programami, które powinny pozwalać na „wejście” w świat gry, a o takież wejście trudno — kiedy należy się zastanawiać, jakiego właśnie użyć przycisku, by

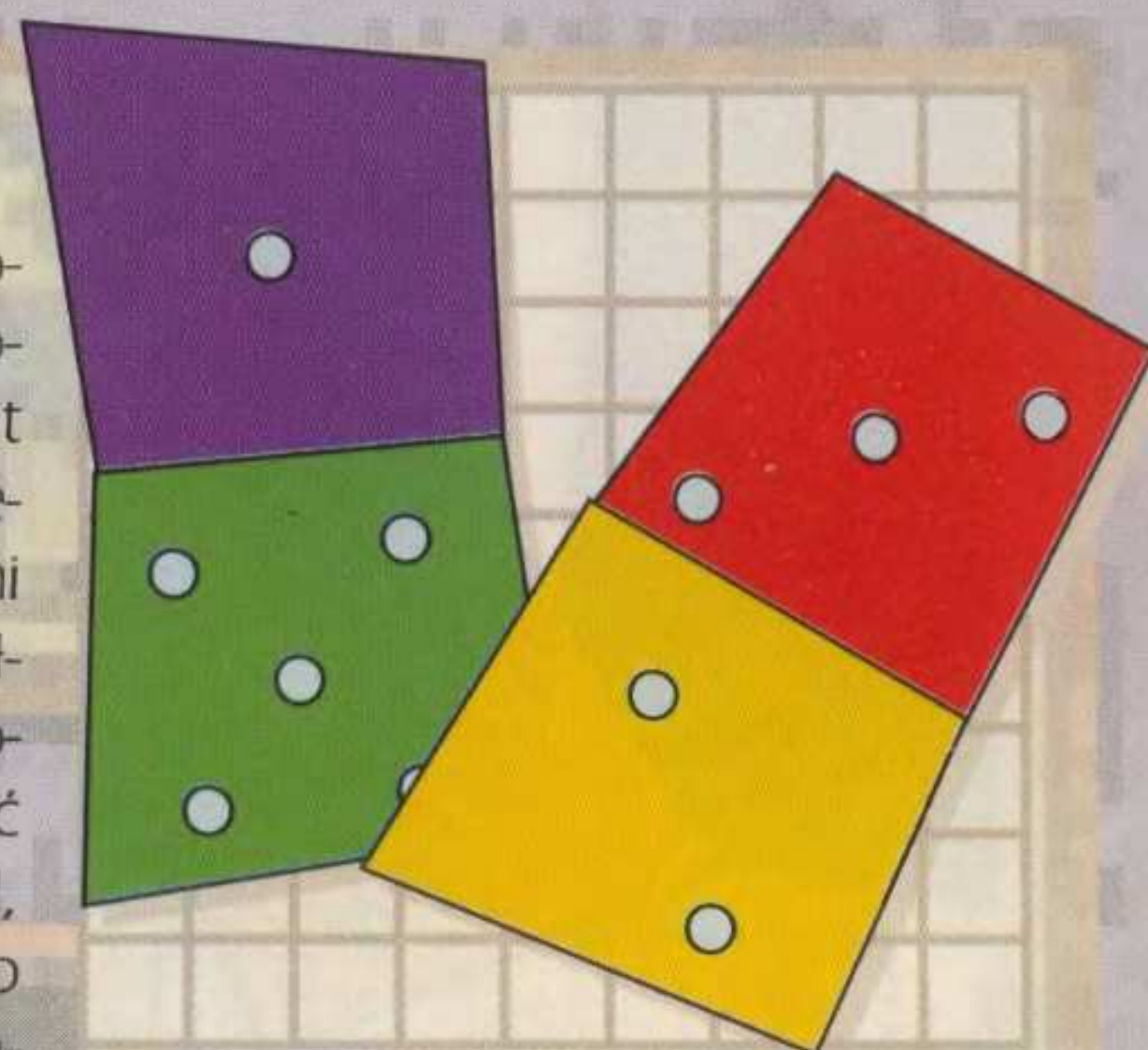
wstę-
pem, zrealizowanym zręcznie i ze smakiem. A intro w grach RPG to też ważna sprawa. Grze strategicznej można wybaczyć pewną umowność świata, dla gry fabularnej utożsamienie się gracza z bohaterami (czemu intro bardzo pomaga) oraz poznanie problemów penetrowanego świata (więc jasność celów) — to rzeczy podstawowe.

Od czasów, kiedy namiętnie grywałem w Eye of the Beholder, z radością witam wszelkie mapy. Dość już miałem poruszania się po omacku dziesiątkami zawikłanych labiryntów, a nie starczało ani cierpliwości, ani czasu na ręczne rysowanie mapek. W Zdradzie automaping jest naprawdę doskonały (choć nie tak wspaniały jak w Lands of Lore). Mapę możemy wywołać w kilku różnych skalach dających obraz najbliższego terenu lub całości (czy też ogromnej części) penetrowanego obszaru.

Kreacja

postaci bohatera jest w grach RPG ogromnie ważnym elemen-

tem. W Betrayal at Krondor bohaterów dostajemy już „przygotowanych”, za czym ja akurat specjalnie nie przepadam. O wiele bardziej interesujący wydaje mi się system pozwalający na kształtowanie grupy przez gracza, zgodnie z jego upodobaniami (choć nie ten, znany z gier firmy SSI, który pozwala na „nabijanie” do maksimum wszelkich współczynników). Z brakiem opcji tworzenia grupy mogą się pogodzić, kiedy mamy możliwość zaproszenia do kompanii kilkunastu czy kilkudziesięciu napotkanych po drodze postaci (jak to ma miejsce w cyklach Ishar czy Magic Candle). W Zdradzie natomiast zwiedzamy świat na czele dwu- lub trzyosobowej grupki. Co prawda, z przygody na przygodę skład zespołu ulega pewnym modyfikacjom. Nieżle natomiast scharakteryzowano bohaterów, zwłaszcza gdy chodzi o sprawy związane z walką. W sytuacji konfliktowej zawsze obserwujemy, jakie prawdopodobieństwo zadania celnego ciosu czy skutecznego rzużenia czaru ma dana postać, a celność ta maleje wraz z



różnorodnych magicznych przedmiotów (np. róg przyzywający dzikie psy), mikstur leczniczych czy uszlachetniających oręż (np. zatruwających ostrze lub zamrażających je). Jeśli chodzi o uzbrojenie drużyny, to abstrahując od bandyckich cen wszystkiego, zwróciłbym uwagę na jakąś dziwną niechęć autorów gry do oręża innego niż miecze i broń mieczopodobna (rapier). Próżno szukać moich ulubionych morgensternów (kolczasta kula na łańcuchu), cepów, toporów, halabard czy włóczni. Tłumaczyć to można faktem, że grupa jest elitarna, a topór, młot lub cep za-



utrata kondycji (co jest nowym rozwiązaniem). Oczywiście nawet nie próbowałbym porównywać Zdrady do takich gier, jak chociażby Darklands czy Wizardry, gdzie charakterystyka bohatera jest niewiarygodnie bogata (i skomplikowana).

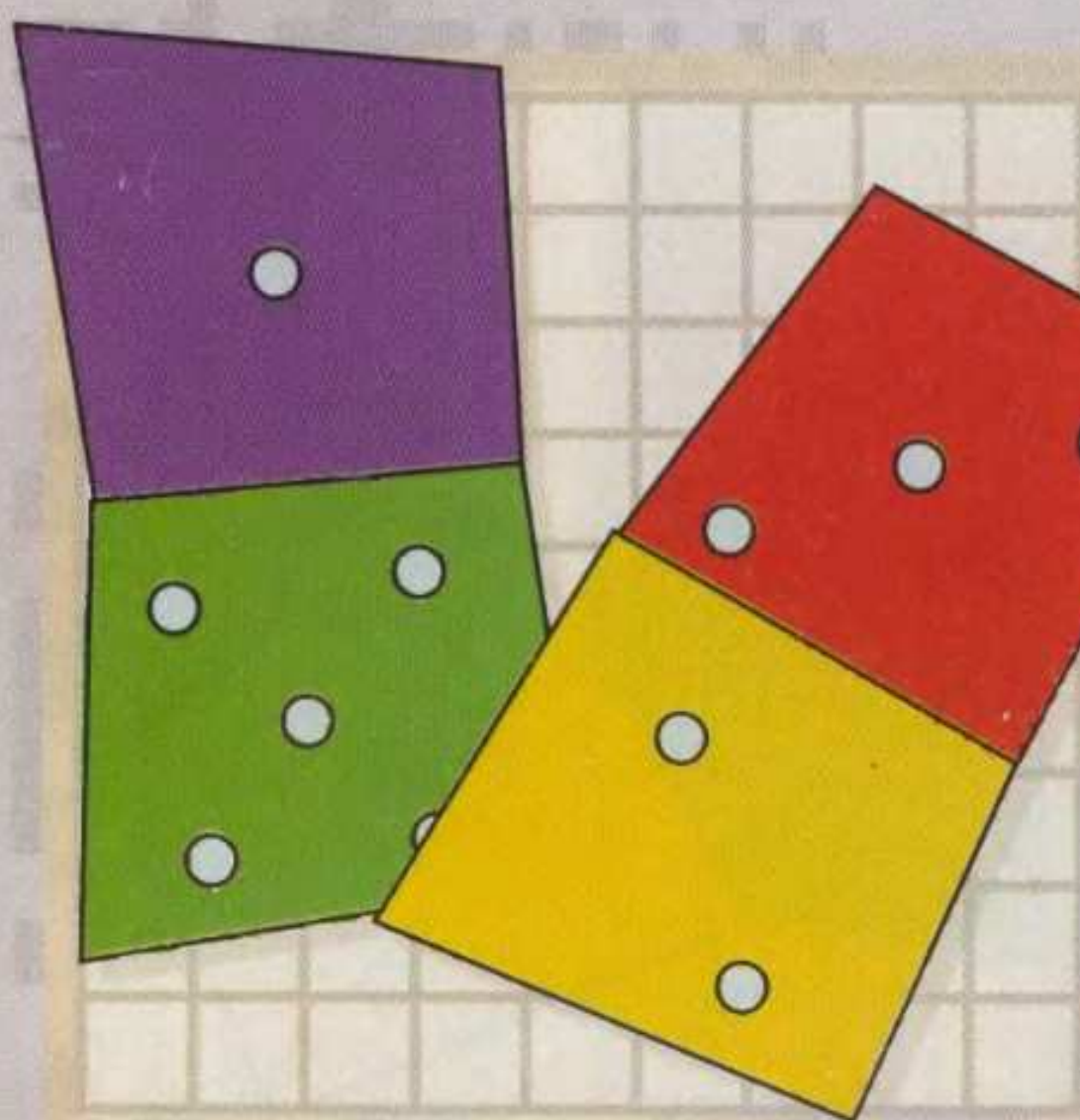
Artefakty

W Betrayal at Krondor jest ich duży wybór. Każdego gracza ucieszy możliwość korzystania z

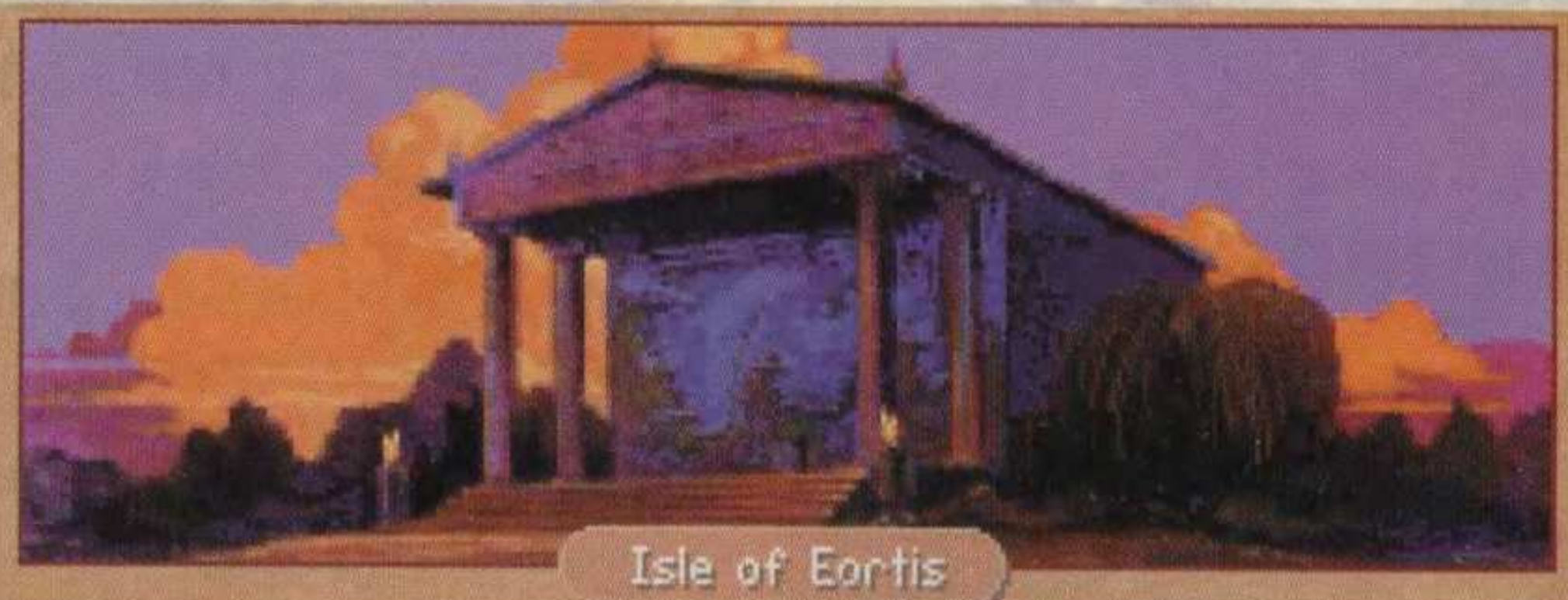
wsze uznawane były za broń pospółstwa.

Wady gry

nie utrudniają nam życia, ale niedbale graficzne opracowanie podziemi i totalne zlekceważenie miast źle świadczy o twórcach programu. Miasto to załedwie plansza z zaznaczoną karczmą, zamkiem lub sklepem. Kto pałętał się po ogromnych miastach gry Ishar pełnych sklepów i tawern, kto zwiedzał miasta Brita-



bardzo mało, zwłaszcza gdy raz już się tam było i wybiło do nogi kogo trzeba. Istnieje, co prawda, możliwość korzystania ze świątynnych teleportali, ale ta przyjemność jednak trochę kosztuje.



Isle of Eortis



Temple of Sing



Labyrinth

dziej zajmujące od tego (młodszego od nich) programu. Zdradę w Krondorze polecać jednak można osobom stawiającym pierwsze kroki na polu komputerowych role-playing, bo rozgrywka nie należy do specjalnie skomplikowanych.

Wymagania sprzętowe: PC



Gorath

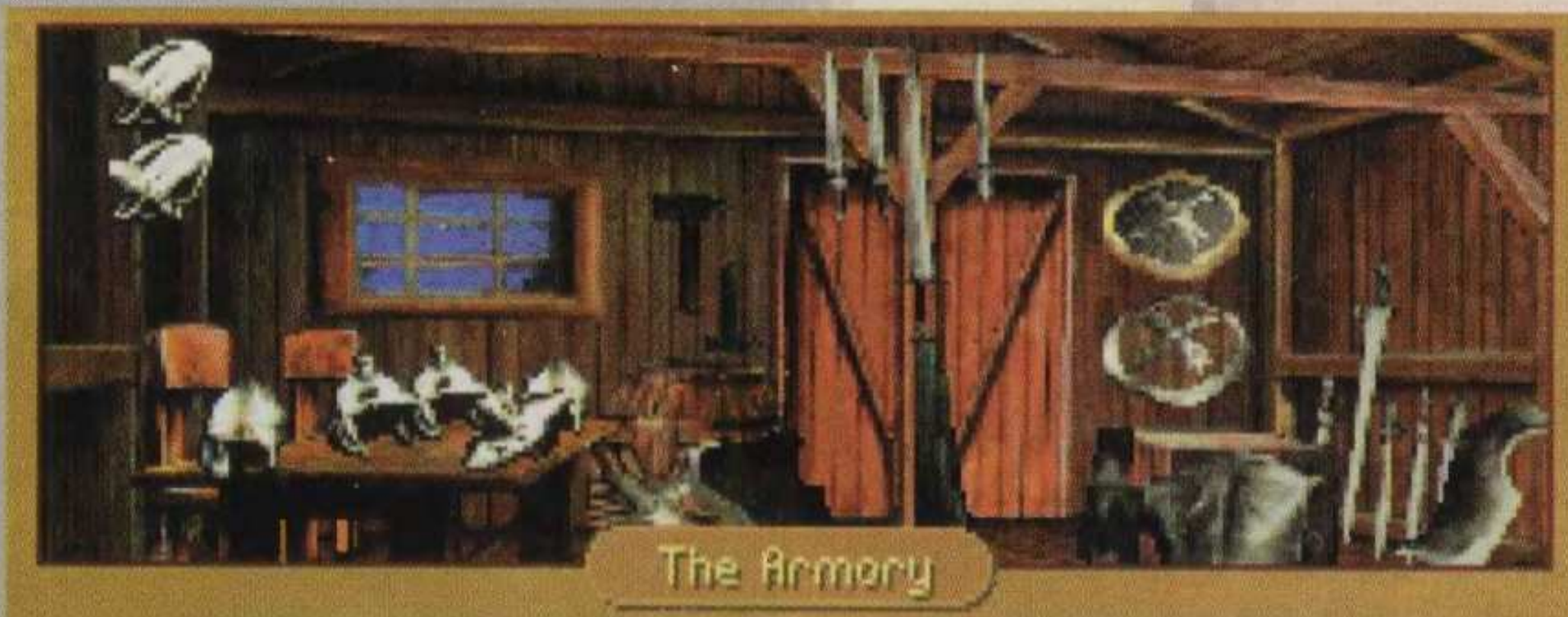


Krondor



Sarth

nii czy Xeenu, ten z pewnością nie będzie zachwycony takim pokazaniem miasta. Następną wadą jest niemożność prowadzenia jakichkolwiek rozmów. Grupa może się tylko przysłuchiwać, co mają do powiedzenia napotkane postacie. Jeżeli członkowie grupy coś gadają, i tak nie zależy to od gracza, a jest po prostu sterowane przez komputer. Niektóre misje wydały mi się nieco nużące, gdyż penetruje się olbrzymie obszary, na których nie dzieje się nic lub



The Armory



Shadowed House



Hordar Bar



Rainbow Forest Inn



Malac's Cross



Shrine

Reasumując

Betrayal at Krondor nie jest wybitną grą role-playing. Można całkiem sympatycznie spędzić

przy niej kilka wieczorów, aczkolwiek nie jest to konieczne. Przyznam jednak, że tak leciwe gierki, jak Eye of the Beholder czy Ishar, wydają mi się o wiele bar-

386SX, 4MB RAM, karta VGA, 15 MB wolnego miejsca na twardej.

Jeśli któremuś z graczy ten opis nie wystarczy do ukończenia Betrayal at Krondor, to może skorzystać z podpowiedzi — rozwiązań do wszystkich dziewięciu misji tej gry, które znajdzie w „tete” (w tym numerze Gamblera).

Jacek Piekara



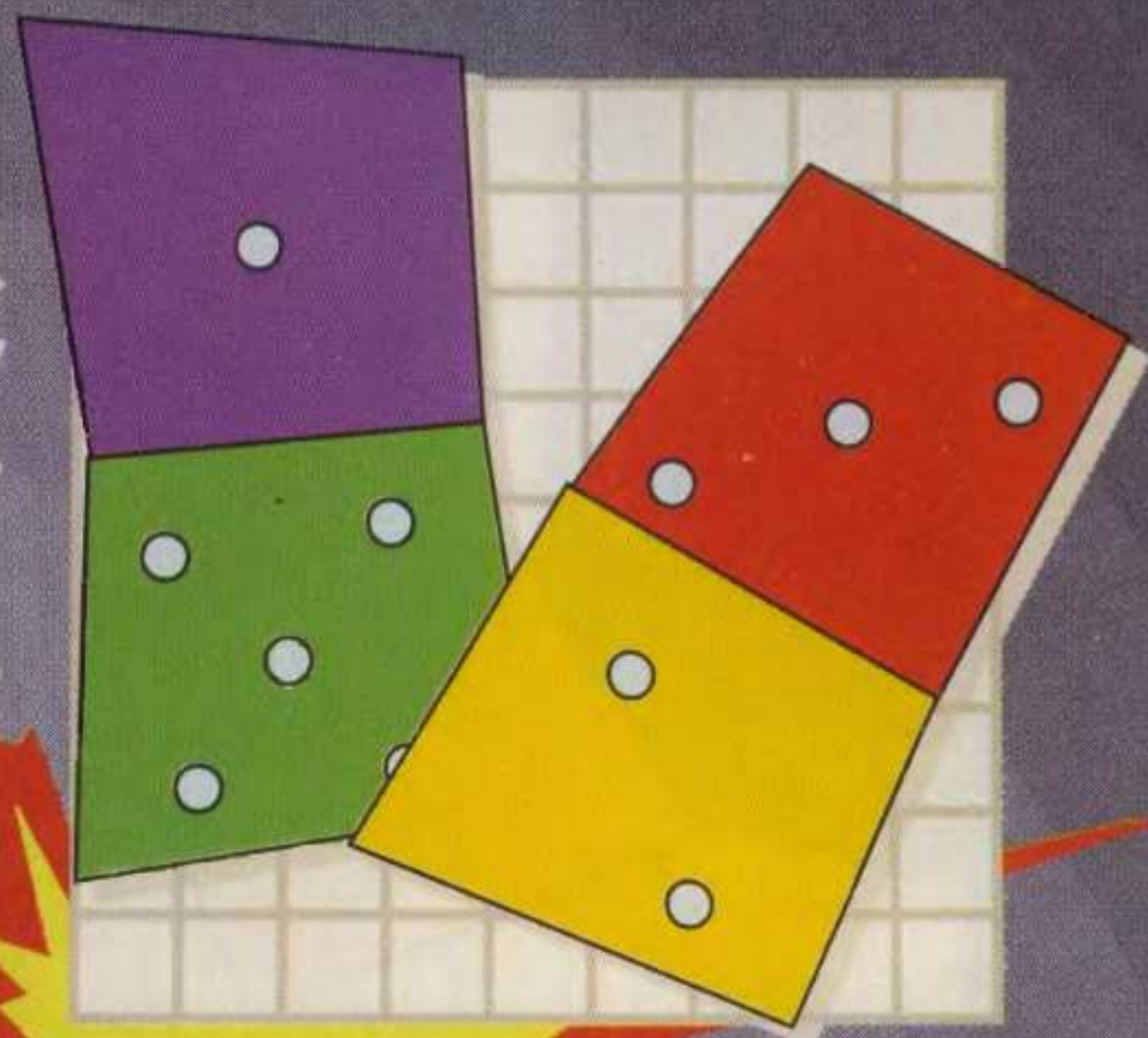
BETRAYAL AT KRONDOR

Dynamix/Sierra 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		65%
Grywalność		65%
Pomysł		75%
Ogółem		70%

MI- STRZO- WIE MAGII

WARLORDS, STRONGHOLD, MASTER OF MAGIC. KTO WIE, CZY WŁAŚNIE W TEGO TYPU PROGRAMACH, W POŁĄCZENIU ELEMENTÓW STRATEGII I RPG NIE NALEŻY UPATRYWAĆ PRZYSZŁOŚCI OBU GATUNKÓW.

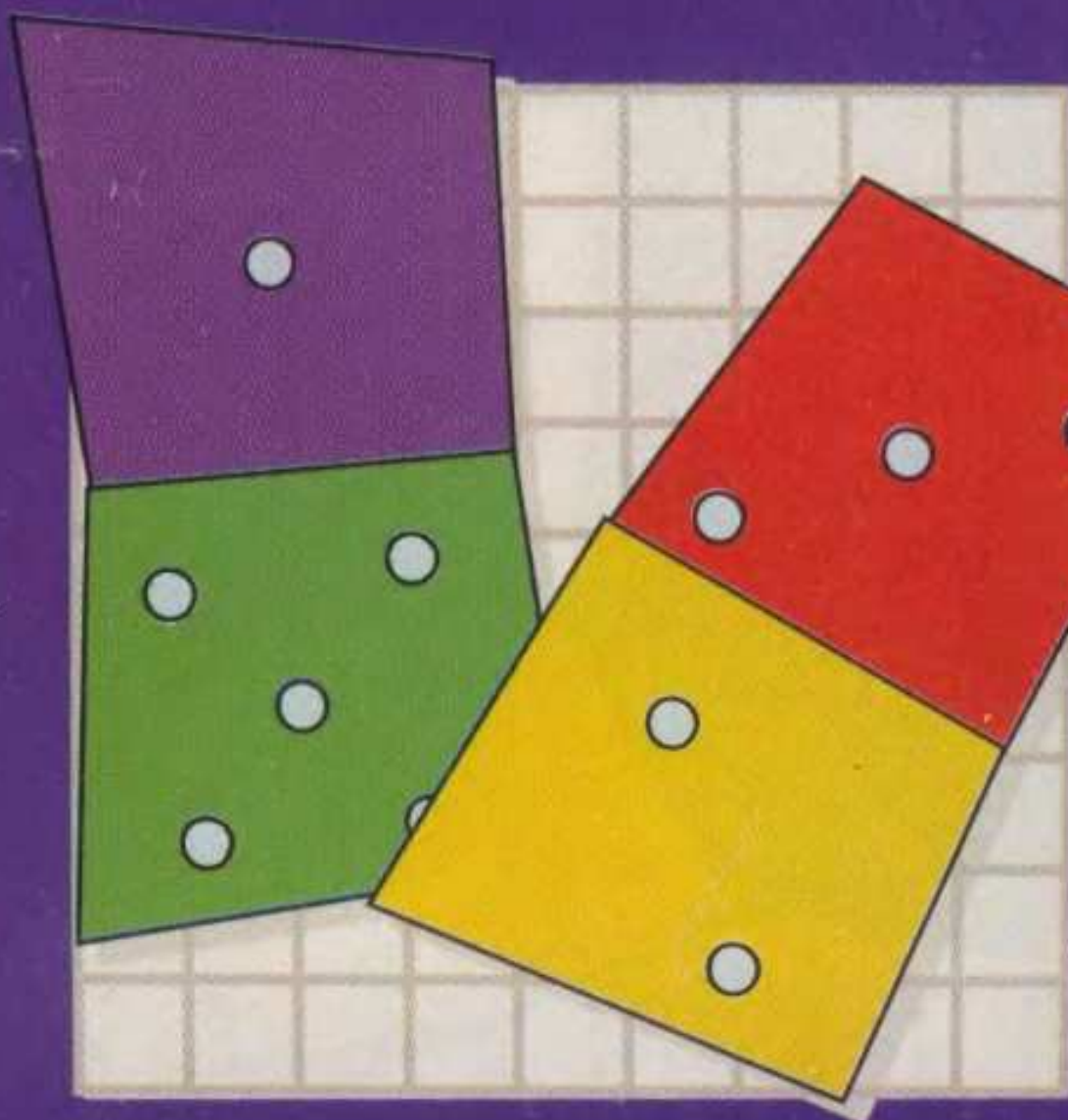


sły z dawnych gier, czyni to w sposób wzbudający najwyższy szacunek (Kolonizacja).

Tym razem mamy do czynienia z grą, której podobnej nie było jeszcze na rynku. Owszem, można dopatrywać się niejakich wspólnych elementów z Warlords czy Stronghold (merytorycznych), czy też Cywilizacją (graficznych i też merytorycznych). Podobieństwa te nie są jednak istotne i nie można powiedzieć, iż Master of Magic jest oparta na innej grze,

O firmie MicroProse nie można powiedzieć, że bezkrytycznie powiela ograne (i wygrane) pomysły. Wręcz przeciwnie. MicroProse wprowadza na rynek nowe jakości i nowe wartości, a że czasem spada z wysokiego konia, to taki już los wizjonerów. Nawet jeśli MicroProse kontynuuje pomy-





czy inną grą inspirowana (jak to się grzecznie określa plagiaty i półplagiaty).

Master of Magic jest przede wszystkim grą strategiczną, opartą na znanym z Cywilizacji pomysśle "budowy nowego świata", z pełną jego infrastrukturą gospo-



darczą czy naukowo—techniczną. Ale jest to również gra wojenna, gdyż produkujemy i prowadzimy do boju oddziały wojskowe. A spotykamy w Master of Magic również elementy typowe dla gry role—playing. Mamy więc bohatera (lub bohaterów) dysponujących sobie tylko właściwymi cechami i umiejętnościami. Bohaterów zdobywających kolejne poziomy doświadczenia, zdolnych do posługiwania się bronią i magicznymi artefaktami. Jako jeden z czarodziejów uczestniczących w walce o panowanie nad światem, gracz także zdobywa doświadczenie umożliwiające naukę nowych czarów lub korzystanie z czarów już wyuczonych.

ŚWIAT GRY

Dwie planety, Myrror i Arcanus, połączone są magicznymi więzami. Podróż pomiędzy tymi światami możliwa jest tylko dzięki sile czarodziejskich zaklęć, lub korzystaniu z wypełnionych magiczną mocą wież.

Myrror to kraina, gdzie magia jest o wiele silniejsza niż na Arcanusie, gdzie pełno jest kopalń złota i srebra, gdzie znajdziemy

źródła magicznej mocy. Rasy zamieszkujące Myrrę dysponują umiejętnościami, o jakich nie mogliby marzyć mieszkańcy Arcanusa.

Arcanus natomiast jest światem nieco bardziej zbliżonym do "normalnego". Tu magia nie jest tak potężna, bogatych w złoża kruszców kopalni nie spotyka się zbyt często, a rasy zamieszkujące tę planetę nie charakteryzują się żadnymi specjalnymi umiejętnościami ani właściwościami. Walka pomiędzy czarodziejami rozegra się na obu planetach, bowiem niektórzy z nich ulokowali swe twierdze na Myrrorze, inni zaś na



Arcanusie. Niezależnie więc od tego, który świat wybierzesz jako swój rodzimy, odwiedzić będziesz musiał oba, i na obu stoczyć wielkopomne bitwy.

Rasy

Przedstawię dziesięć, moim zdaniem, najciekawszych ras. Omówienie zacznę od Myrroru, bo świat to ciekawszy, i zamieszkują go też bardziej interesujące rasy.

Rasy Myrroru

Trolle — bardzo silni i wytrzymali wojownicy. Ponadto posiadają cudowną zdolność regeneracji, która zapewnia im odradzenie się w wypadku śmierci w bitwie (ale tylko wtedy, gdy bitwa została wygrana), a także stopniowe zdrowienie (o 1 HP) podczas każdej tury walki. Jeżeli myślisz o szybkich podbojach, to armia trolli wydaje się stworzona do tego celu. Jednak miasta trolli nie będą się rozwijać tak fantastycznie jak miasta krasnoludów czy, przede wszystkim, ciemnych elfów i zwierzolut. Trolle są rasą raczej prymitywną i nie należy od jej przedstawicieli oczekiwać, że będą budować gildie czarodziejskie lub alchemiczne, czy (nawet!) kopalnie. Najbardziej efektywnym oddziałem, jaki możesz utworzyć w mia-

stach trolli są mamuty bojowe.

Ciemne elfy (dark elf) — rasa stojąca na bardzo wysokim poziomie kulturowym. W miastach elfów mogą powstać wyrocznie (oracle), uniwersytety, czarnoksięskie gildie, itp. Wojownicy elfów dysponują umiejętnością wysyłania magicznych pocisków, ale w walce wręcz nie mają szans z wojskami trolli czy krasnoludów. Najsilniejszymi oddziałami, jakie mogą powstać w miastach ciemnych elfów są wiedźmiarze (warlock), którzy potrafią wysłać magiczne pociski o wielkiej sile rażenia. Ponadto dysponują możliwością rzucania czaru doombolt (strzała zagłady), a także nightmares (nocne mary) — doskonale sprawdzające się zarówno w



walce na odległość, jak i wręcz. Ponadto w miastach ciemnych elfów znajduje się więcej magicznej mocy.

Krasnoludy (dwarves) — nie zrównani górnicy. Miasta krasnoludów zawsze będą miały zwiększone możliwości produkcyjne. Krasnoludy potrafią niezwykle efektywnie wykorzystać złoża kruszców, takich jak złoto czy srebro. Potrafią stworzyć silne oddziały — po zbudowaniu gildii wojowników będą to młotorecy (hammerhands), a po zbudowaniu Armors Guild — silne i niewrażliwe

na ciosy golem. W miastach krasnoludów można utworzyć gildię alchemików, która będzie produkować specjalną broń dla nowo powstających wojsk. Rozpoczęcie gry w roli władcy krasnoludzkiego miasta daje większe możliwości rozwoju (szybka produkcja) i znaczny dopływ gotówki (z kopalń kruszców, jeżeli takowe są).

Smokowcy (draconian) — tak jak ich potężniejsi krewniacy (smoki) mają zdolność latania oraz, przed każdym starciem w walce wręcz, najpierw zieją ogniem. Jednak ich piechota nie ma szans w starciu z piechotą trolli, natomiast jest równorzędnym przeciwnikiem dla krasnoludów. Smokowcy znają się na wyższej magii, mogą więc budować gildie czarnoksięskie (a później i armie czarodziejów). Silnym atutem smokowców jest możliwość dość szybkiego stworzenia oddziałów smoków zagłady (doomdrake), szybko poruszających się i sprawnie walczących. Ponieważ wszystkie jednostki smokowców mają zdolność latania — daje to graczowi

bardzo szeroki wybór taktyki na polu bitwy.

Zwierzoludzie (beastmen) — mimo swego prymitywnego, szczurowatego wyglądu, jest to rasa nadspodziewanie wysoko rozwinięta. Miasta zwierzolut rozwijają się o wiele lepiej niż miasta krasnoludów (nie mówiąc już o trollach), mogą w nich powstawać gildie, uniwersytety, wyrocznie. Wojska zwierzolut całkowicie nieźle spisują się na polu bitwy. Oprócz zwykłej piechoty można z nich stworzyć oddziały centaurów—łuczników, a potem

Zdolności magiczne

Każdy z przeciwników uczestniczących w walce o panowanie nad obu światami może dysponować specjalnymi zdolnościami.

Alchemy — pozwala na transmutację złota w magiczną moc (i odwrotnie) po kursie jeden do jednego.

Warlord — zaczyna starcie, dysponując od razu silniejszymi wojskami. Tylko armie Warlorda mogą osiągnąć status superelity.

Channeler — czarodziej, posiadający tę umiejętność, rzucając czar z dala od swojej fortecy nie zużywa dodatkowych punktów mana. Archmage — zwiększa zdolności magiczne czarodzieja, a jego zaklęcia czyni trudniejszymi do rozproszenia.

Artificer — szybciej od innych tworzy magiczny artefakt i rozpoczyna batalię ze znajomością dwóch czarów: Enchant Item i Create Artifact.

Conjurer — przyzywanie potworów jest dla niego łatwiejsze niż dla innych magów.

Sage master — szybciej odkrywa nową wiedzę czarnoksiężką.

Myrran — może rozpocząć grę na Myrrorze wybierając jedną z mieszkających tam ras.

Divine power — zdolność dostępna tylko dla czarodzieja specjalizującego się w Magii Życia — zwiększa moc przynoszoną przez ołtarze, świątynie, katedry, itp.

Famous — czarodziej ten rozpoczyna walkę jako człowiek sławny (15 pkt. sławy), szybciej więc zaproponują mu swe usługi bohaterowie i najemnicy.

Runemaster — jego zaklęcia trudniej rozproszyć.

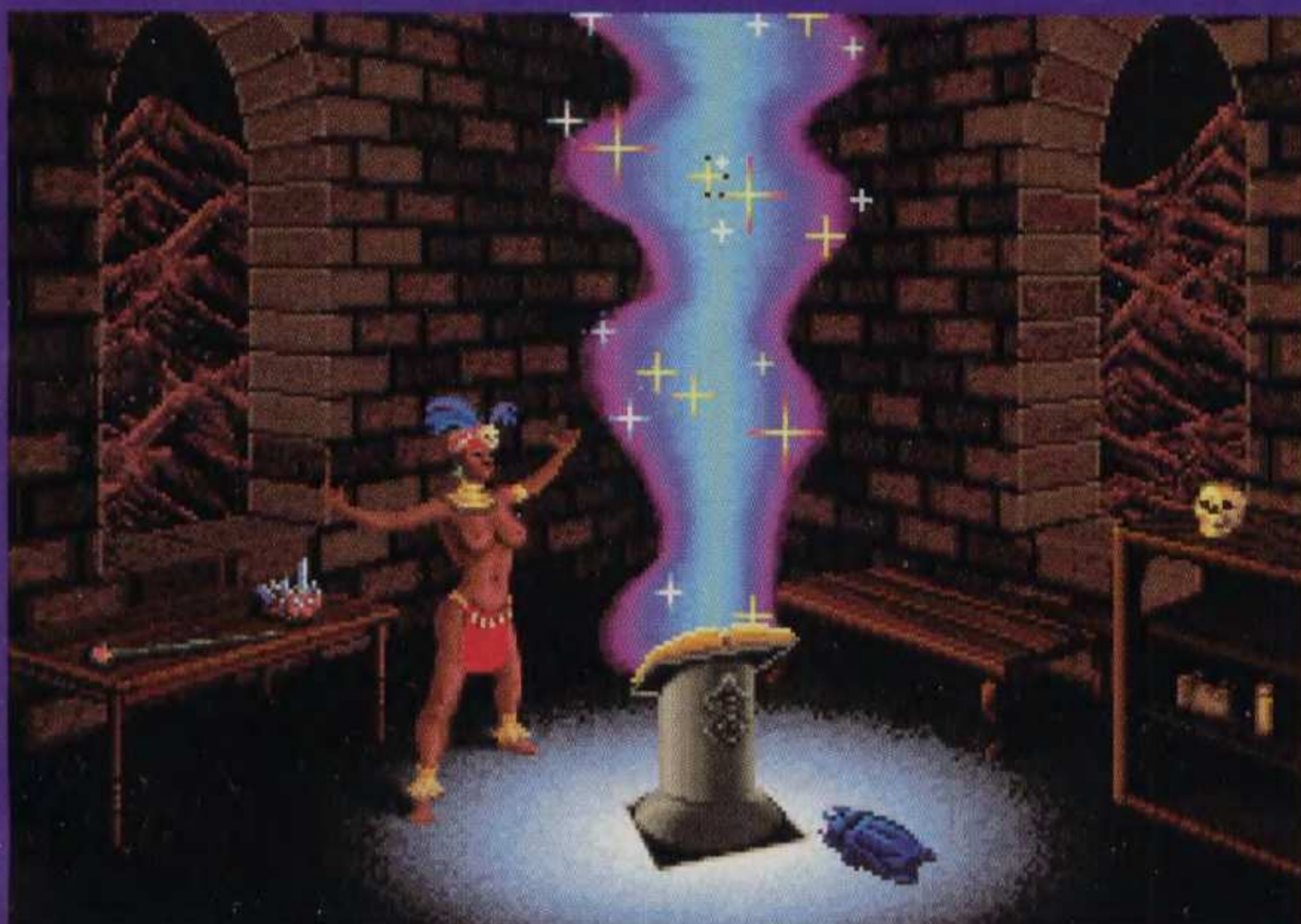
Charismatic — silna osobowość tego czarodzieja pozwoli mu na płacenie o połowę mniejszych wyplat bohaterom, najemnikom i kupcom. Również ułatwiona jest dyplomacja.

Chaos mastery, nature mastery, sorcery mastery — zdolności dostępne tylko dla magów specjalizujących się w poszczególnych arkanach (chaos, nature, sorcery). Pozwalają na szybsze odkrywanie nowych czarów i pobieranie większej mocy z węzłów magii.

Infernal power — daje czarodziejowi specjalizującemu się w Magii Śmierci takie same możliwości jak divine power.

Mana focusing — zwiększa moc pobieraną przez czarodzieja znającego co najmniej cztery magiczne arkana.

Mode mastery — dubluje moc pobieraną z węzłów magii, ale tylko dla czarodzieja znającego arkana: nature, sorcery i chaos.



nawet jednostki minotaurów, tylko w niewielkim stopniu ustępujących krasnoludzkim gołom. W miastach zwieroludzi mogą też zostać powołane armie czarodziejów.

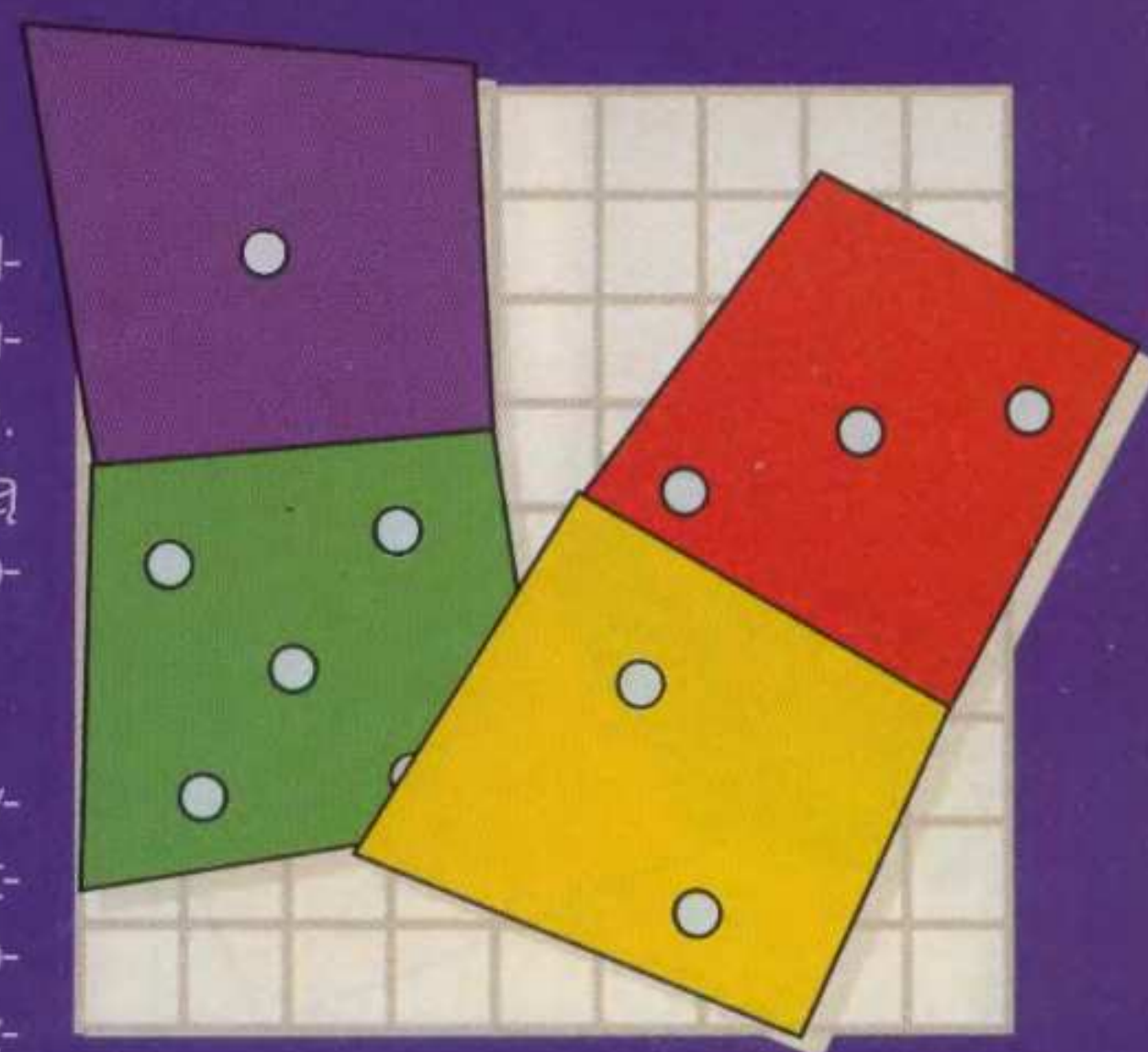
Rasy Arcanusa

Nomadzi (nomads) — koczownicze plemiona czerpiące dodatkowe zyski z handlu. Po zbudowaniu fantastycznych stajni można w ich miastach stworzyć oddziały gryfów, a ponieważ umieją korzystać z magii — także jednostki czarodziejów.

Ludzie (high men) — ich miasta szybko się rozwijają. Najbardziej uniwersalna rasa, bez szczególnych uzdolnień czy wad. Najgroźniejszą armię mogą utworzyć z oddziałów paladynów, którzy są całkowicie odporni na ataki magiczne i ciosy zadawane przez stwory chaosu i śmierci.

Jaszczurowcy (lizardmen) — w ich miastach, po zbudowaniu stajni, szybko można stworzyć oddziały smokożółwi (już to sobie wyobrażam, zupełnie jak mordercze bassety bojowe).

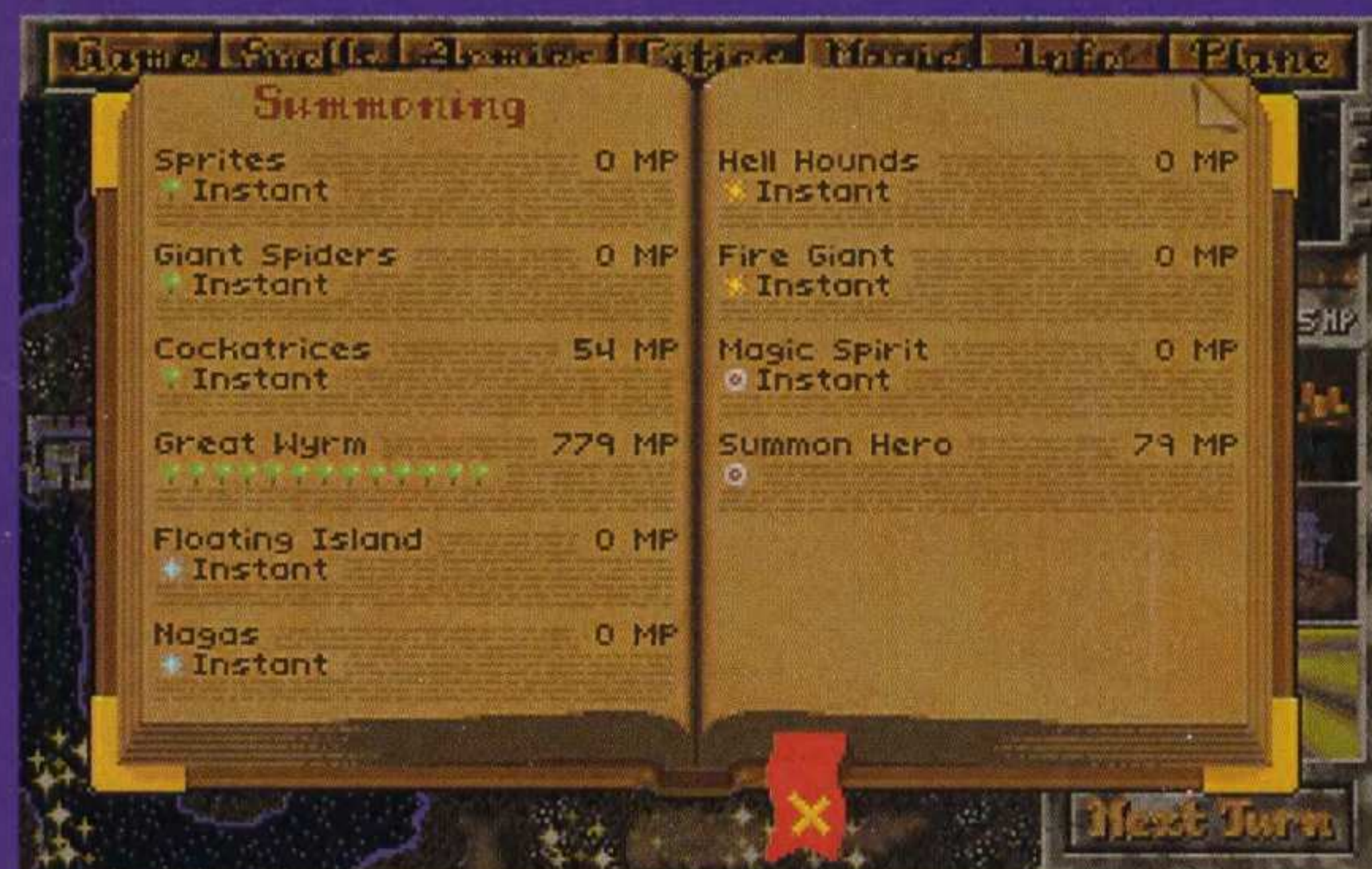
Niziołki (halflings) — z tą rasą raczej nie należy liczyć na olśniewające sukcesy militarne. Jednak każda jednostka niziołków charakteryzuje się dużym współczynnikiem



Miasta

Tylko w miastach można zaopatrzyć się w żywność i stworzyć nowe armie. Czy to na Myrrorze, czy Arcanusie — gracz rozpoczyna batalię jako władca jednego miasta, w którym ulokowana jest jego forteca. Niestety, nie istnieje możliwość wyboru lokalizacji stolicy (jest ona generowana losowo), a lokalizacja ta (np. bliska obecność kopalń kruszców) ma kolosalne znaczenie dla przebiegu pierwszych etapów rozgrywki. Istnieją dwa sposoby pozyskiwania nowych miast i nowych poddanych.

Pierwszy, to wysłanie jednostek osadników (settlers), ale jest to sposób wybitnie czasochłonny. Najpierw długo się czeka na po-

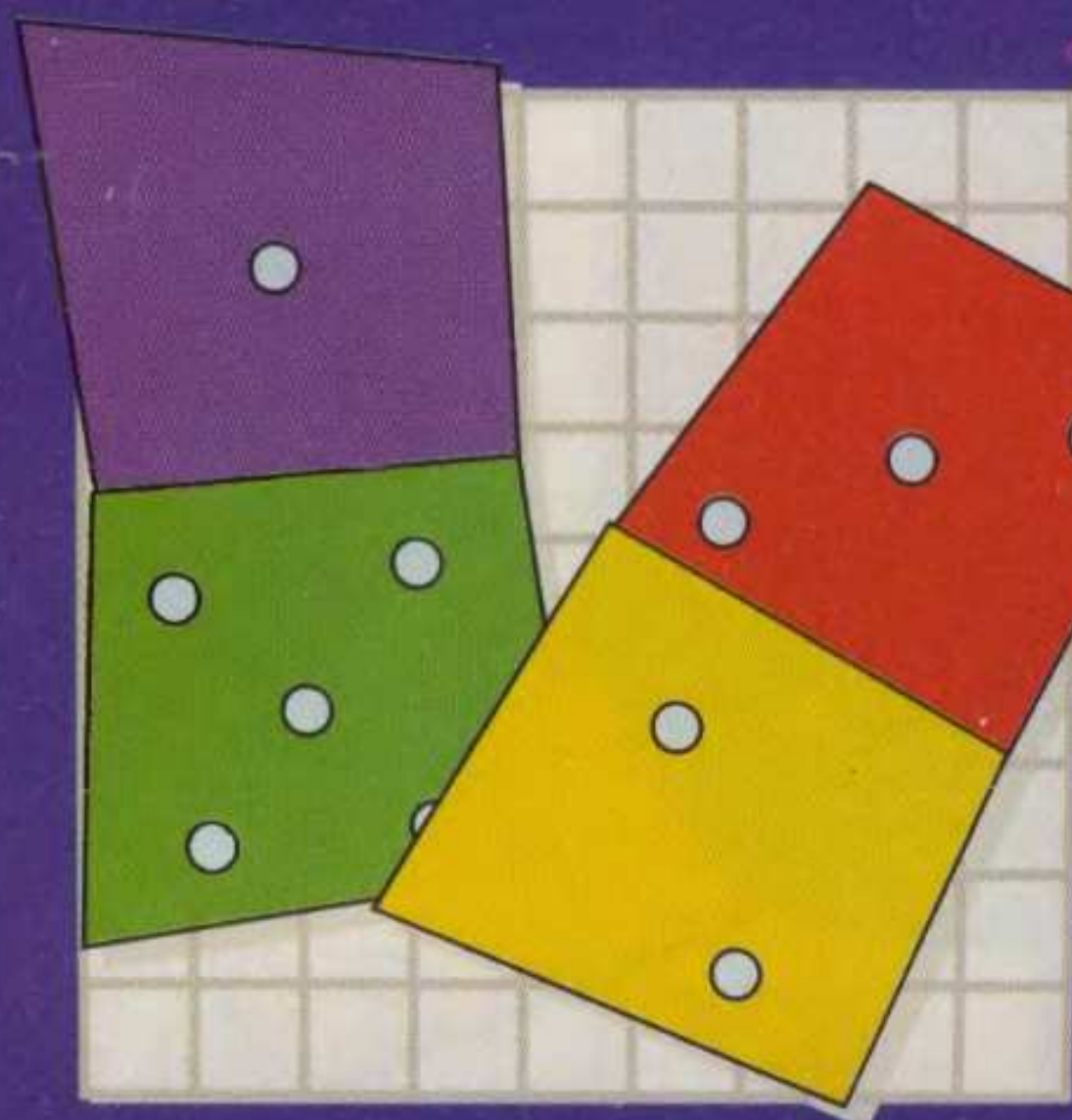


kiem szczęścia, co daje dodatkową szansę zadania ciosu, lub obrony przed nim.

Klackoni (klackon) — znani z Master of Orion jako doskonali robotnicy. Niestety, ich poziom umysłowy pozostawia wiele do życzenia. Natomiast klackońskie oddziały złożone z olbrzymich żuków rzadko znajdują godnego sobie przeciwnika.

wstanie osadników, potem kilka lub kilkanaście tur zajmuje samo zbudowanie miasta.

Polecam drugi sposób — podbój. O wiele łatwiej o niego na Arcanusie, który jest światem gęściej zaludnionym. Z drugiej strony, Myrror od samego początku dysponuje siecią magicznych dróg, pozwalających przemieszczać oddziały na dowolną od-



ległość. W prawie każdym neutralnym mieście, które zechcemy

wienie mieszkańców, buntownicy bowiem nie uczestniczą w produkcji, ani nie płacą podatków. Najprostszym sposobem zjednoczenia sobie mieszkańców jest budowa ośrodków kultu religijnego. Na początku budujemy ołtarze (może raczej chramy), potem świątynie, wyrocznie, katedry, animistyczne gildie. Jeżeli nie zadbamy o samopoczucie obywateli, może się to skończyć nawet buntem i utratą miasta (staje się z powrotem neutralne).

stki — kapłanów.

Budowle produkcyjne są niezbędne w procesie produkcji rolnej i przemysłowej. Im więcej żywności miasto produkuje (spichlerze, targi rolne), tym większa liczba jego mieszkańców będzie się mogła zająć budowaniem nowych obiektów. Natomiast siły wytwórcze znacząco wzrastają po stworzeniu takich budowli jak gildie górników, drwali czy mechaników.

Budowle naukowe — to biblioteki, uniwersytety, gildie mędrców i czarodziejów. Dzięki tym budynkom zwiększa się tempo odkrywania nowych czarów, mogą się też pojawić armie czarodziejów. Po utworzeniu gildii alchemików, nowo powstające w mieście jednostki zostaną automatycznie wyposażone w lepszą broń.

Budowle wojskowe — tu zali-

ważnie targowiska, ale w przypadku niektórych ras — również banki i gildie kupieckie. Znacząco zwiększają dochód przynoszony przez miasto.

MAGIA

Magia w światach Myrroru i Arcanusa odgrywa pierwszoplanową rolę. Każdy czarodziej pobiera moc magiczną ze swej fortecy (ulokowanej w stolicy), a czasem z innych miast, jeżeli zamieszkują je rasy mające zdolność "produkowania" tej mocy. Bardzo ważnymi punktami są tzw. węzły magii, czyli miejsca, gdzie magia jest szczególnie potężna. Można czerpać z nich dodatkową moc po wysłaniu tam ducha (czar Magic Spirit jest dostępny już od początku gry) i, oczywiście, po wcześniejszym oczyszczeniu tego miejsca z groźnych potworów.

Punkty magicznej mocy czarodziej może wykorzystywać w trojaki sposób: odsyłać do rezerwy, stosować w celu odkrywania nowych zaklęć, przeznaczać na szkolenie czarodziejskich zdolności.

Rezerwa punktów mocy (reserve) — wszystkie czary wymagają poświęcenia większej lub mniej-



włączyć do swego imperium stacjonują oddziały — czasem dość liczne, ale zwykle słabe.

A teraz o nastawieniu mieszkańców miast — w zasadzie, rządzenie polega na podboju nowych terytoriów. Ale oprócz podboju musimy też dbać o rozwój gospodarczy i kulturalny. Kapitałne znaczenie ma tu nasta-

Budowle w zasadzie możemy podzielić na: religijne, produkcyjne, naukowe, wojskowe i handlowe.

Budowle religijne zmniejszają możliwość buntu mieszkańców i procent niezadowolonych, wytwarzają dodatkowe punkty magicznej mocy, mogą spowodować pojawienie się nowej jedno-



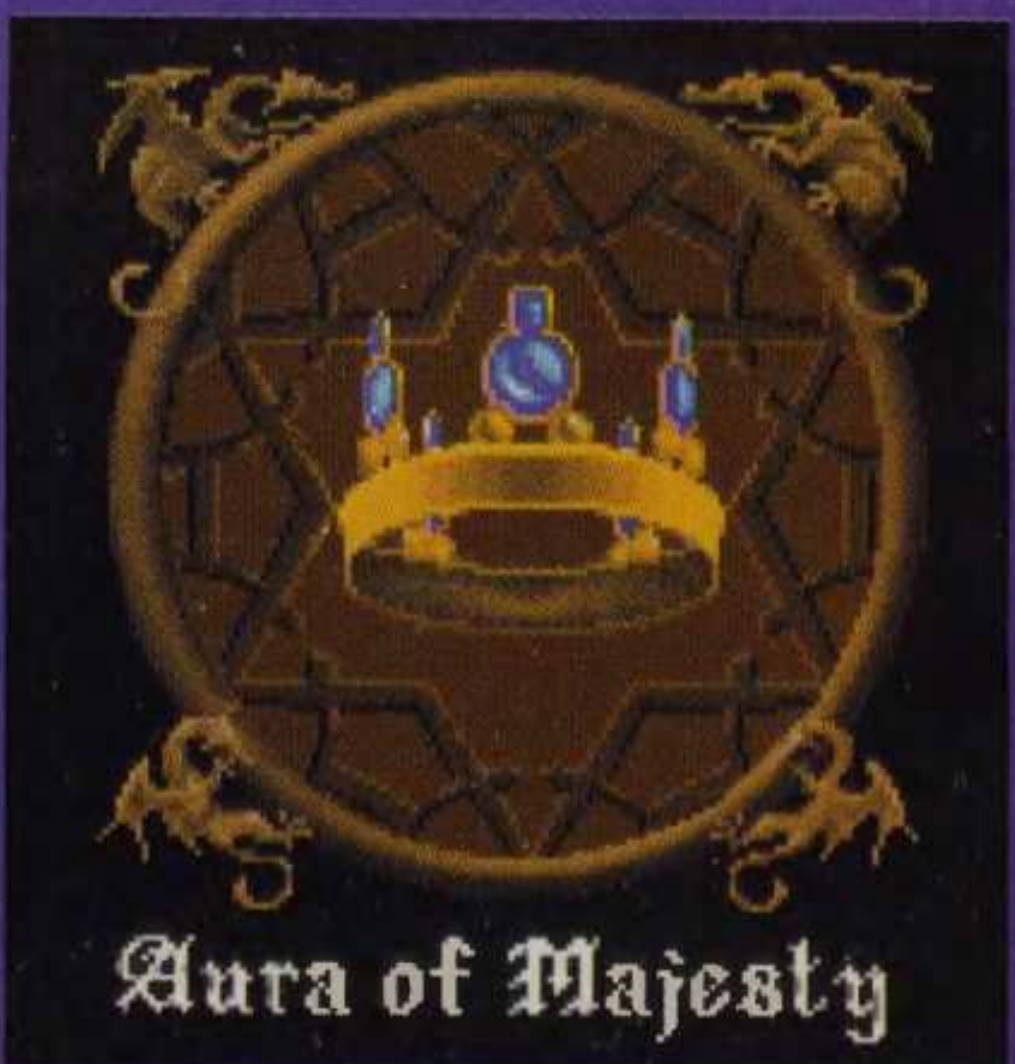
Legenda

- 1 — Miasto
- 2 — Kopalnia złota
- 3 — Kopalnia srebra
- 4 — Źródło mocy magicznej
- 5 — Silne źródło mocy magicznej
- 6 — Brama pomiędzy światami
- 7 — Aktywny węzeł magii



czymy zbrojownie, gildie wojowników, gildie zbrojmistrzów oraz stajnie. Budowa ich spowoduje pojawienie się możliwości powołania nowych, czasem bardzo silnych jednostek wojskowych (golemy, minotaury, mamuty, smoki, itp.) lub też doprowadzi do zyskania przez nowozaciężnych od razu statusu weterana.

Budowle handlowe — to prze-



Cechy bohaterów i armii

Każdy bohater (i każdy oddział wojskowy) posiada swoją "kartę informacyjną" pozwalającą sprawdzić, jakimi umiejętnościami dysponuje.

Cechy pierwszorzędne:

- 1) umiejętność walki wręcz oznaczana mieczami.
- 2) umiejętność ataku na odległość (magicznego lub nie) oznaczana przez łuki, ogniste kule lub kamienie (w wypadku katapult, okrętów i procarzy).
- 3) zdolności defensywne oznaczane tarczami.
- 4) zdolność do oparcia się magii, oznaczona krzyżami.
- 5) liczba punktów życia oznaczona sercami.

Cechy drugorzędne:

Te mieć będzie nie każdy bohater i nie każdy oddział. Ogólnie mówiąc, są to pewne specjalne właściwości, wynikające z charakteru jednostki czy poddania jej wpływowi magii. Cech tych jest zbyt dużo, aby próbować je choćby pobieżnie omówić, zresztą każda z nich jest dość dokładnie tłumaczona przez sam program. Pozwolę sobie tylko powiedzieć o, moim zdaniem, najważniejszych cechach dotyczących bohaterów.

Noble — ten bohater nie tylko nie żąda pieniędzy na utrzymanie, ale sam w każdej turze odprowadza pewną sumkę do Twego skarbca.

Leadership — posiada tak wielkie zdolności przywódcze, że jego obecność stale zwiększa siłę każdej armii, będącej pod jego komendą.

Sage — dzięki niemu zwiększają się twoje zdolności odkrywania nowych czarów.

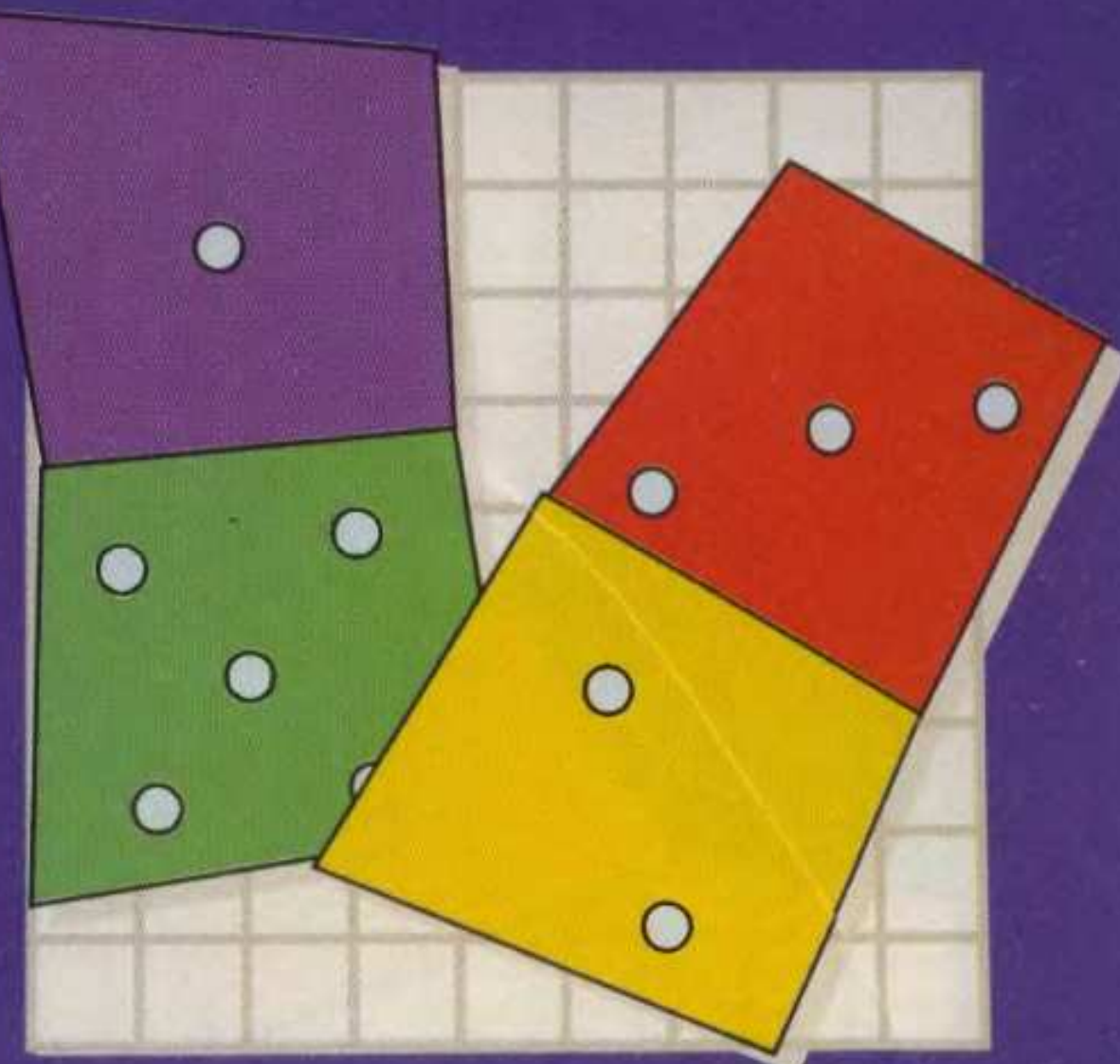
Caster — w czasie bitwy ten bohater jest w stanie używać magii, nie korzystając z twoich rezerw mana. Czasem zna czary, których ty jeszcze nie poznałeś (dotyczy to również jednostek kapłanów i czarodziejów).

wyznaczają maksymalną liczbę punktów mocy, jakie mogą być użyte w czasie jednej bitwy (podczas następnej bitwy znów mamy do dyspozycji pełne zdolności — także w tej samej turze!), a także "zainwestowane" w rzucanie czaru podczas jednej rundy. Na przykład mag mający zdolności 30 pkt. mana, na polu bitwy nie jest w stanie wezwać na pomoc fantomowej bestii (nawet jeżeli zna ten czar), gdyż wezwanie takie wymaga poświęcenia 35 pkt. mana. Jednocześnie rzucenie czaru o mocy 300 pkt. mana zajmie mu 10 rund.

Odkrywanie nowych zaklęć (spell research) — odkrycie każdego zaklęcia wymaga poświęcenia odpowiednio większej mocy (czasem olbrzymiej). Im więcej punktów mocy czarodziej przeznacza na odkrycia, tym mniejszą liczbę tur zajmie mu przygotowanie nowego czaru.

Zaklęcia

w Master of Magic dzielą się na te, których można użyć w czasie bitwy i na takie, które można rzucić w każdym innym momencie. Do skutecznego rzucenia zaklęcia potrzebna jest od-



zdolności — 30 pkt. mana, będzie czekać aż 17 tur.

Magiczne arkana

Nazwać by je też można działami magii czy, mniej ładnie, magicznymi specjalizacjami. W Master of Magic mamy do czynienia z pięcioma magicznymi arkanami.

Magia śmierci — potężna, efektywna i efektowna. Są to głównie czary bitewne lub mogące w bitwie posłużyć. Zarówno wpływające na wroga jednostki (Weakness), jak i przyzywające monstra, by służyły czarodziejowi (Ghouls, Skeletons). Mag posiadający dogłębną znajomość Magii Śmierci będzie w stanie stosować czary o niezwyklej potędze (np. czar Zombie Mastery powoduje,

szęj liczby punktów mocy. Dlatego ważne jest, aby czarodziej posiadał odpowiednią rezerwę, pozwalającą na np. rzucenie czaru podczas bitwy.

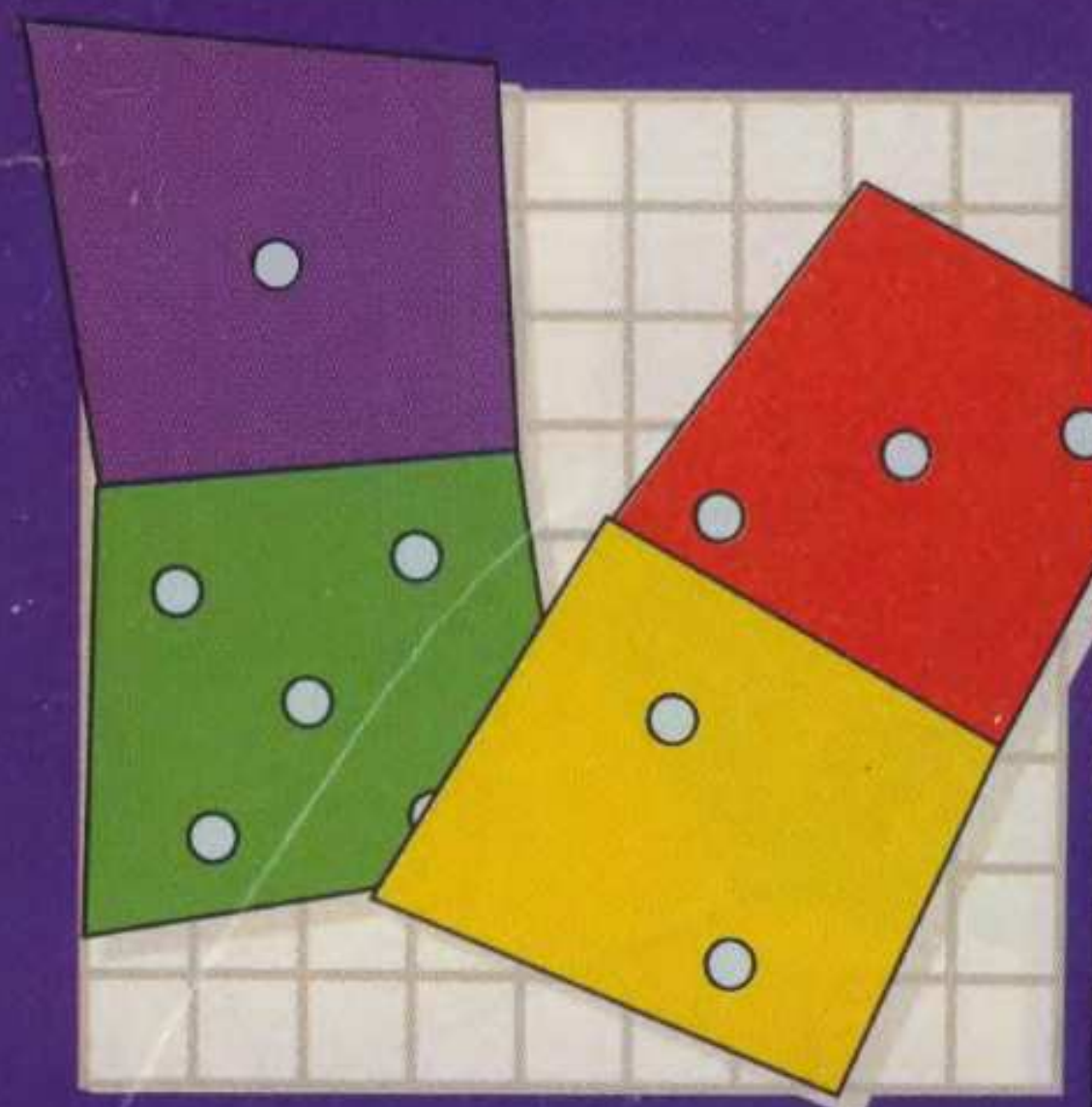
Zdolności czarodziejskie (skill) — każdy mag rozpoczyna walkę z bardzo małymi zdolnościami. Będą one stopniowo rosnąć, jeżeli na szkolenie poświęci się odpowiednią liczbę punktów mocy. Zdolności czarodziejskie



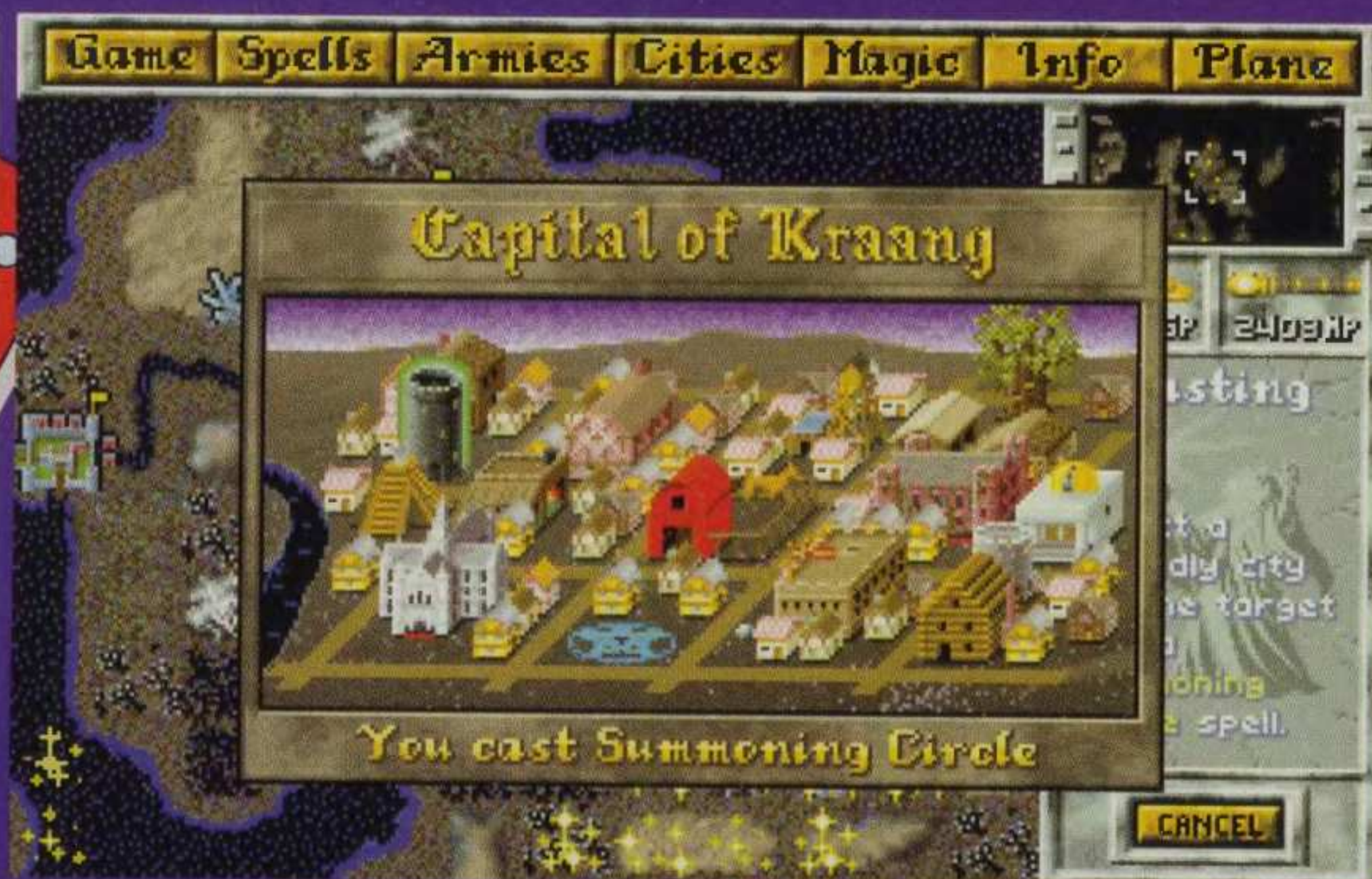
powiednia liczba punktów magicznej mocy i odpowiednio wysokie zdolności. Rzucanie czarów niebitewnych jest również ściśle uzależnione od zdolności czarodziejskich. Mag mający zdolność czarodziejską 100 pkt. mana, będzie czekał tylko 5 tur na pojawienie się skutków czaru Awareness (koszt rzucenia czaru wynosi 500 pkt. mocy), a mag o niskiej

iz każda pokonana jednostka wroga budzi się do życia jako podporządkowany czarodziejowi oddział żywych trupów).

Magia życia — głównie lecznicza i ochronna. To także magia "dobrego wpływu" (zarówno na armie jak i całe miasta). Wartości bojowe magii życia są niezbyt wielkie, ale czarodziej specjalizujący się w jej arkanach jest w



stanie stosować również pewne zaklęcia bitewne, np. Star Fires czy



Holy Word. Niestety, bitewne zaklęcia magii życia działają tylko na stwory Śmierci lub Chaosu. Czarodziej specjalizujący się w Magii Życia nie może posiadać żadnej wiedzy na temat Magii Śmierci.

Magia chaosu — silna i wszechstronna. Pozwala na poznanie mnóstwa zaklęć przyzywających potwory (Hell Hounds, Doombat, Effrit i inne) oraz silnych zaklęć bitewnych (Doombolt, Firebolt). Niewiele tu jednak znajdziemy czarów pozwalających na magiczną zmianę uzdolnień jednostki.

Magia natury — pozwala na częściowe kontrolowanie sił przyrody (Cracks Call, Earthquake, Earth to Mud, Gaia's Blessing) oraz przyzywanie na pomoc dzikich

zwierząt (War Bears) czy potworów (Basilisk, Earth Elemental). Potężnym czarem bojowym, który może poznać mag specjalizujący się w arkanach natury, jest czar Petrify (zamiana wroga w kamień).

Magia czarodziejska — wywołuje iluzje, stwarza fantomy. Pozwala również na zmianę uzdolnień oddziałów (Flight, Invisibility, Resist Magic). Czarodziej specjalizujący się w jej arkanach nie pozna jednak tak silnych zaklęć bitewnych jak czarodziej Chaosu czy Śmierci. Wielkim atutem magii czarodziejskiej jest możliwość szybkiego przywołania wojsk fantomowych wojowników (prosty i tani czar dostępny prawie na początku gry), które to wojska, choć bezradne wobec potworów czy dzikich bestii, potrafią zniszczyć praktycznie bez strat własnych zwykle jednostki wrogiej piechoty.

ARMIE

Na nic silna gospodarka, na nic piękne miasta rozwinięte pod względem religijnym i kulturowym, kiedy nie będzie ich komu bronić w razie zagrożenia. Na

początku gracz ma pod swą komendą zaledwie dwa oddziały (czasem dość silne, jeżeli jest Warlordem i jako stolicę wybrał np. miasto trolli). To wystarczy, by zdobyć słabo broniony neutralny gród, czy zmierzyć się ze słabszymi monstrami. Ale należy jak najprędzej przystąpić do rozbudowy miasta — pojawi się wtedy możliwość powołania prawdziwie doborowych armii. Zwykle jednak utworzenie takowych wiąże się z ogromnymi nakładami czasowymi. Na szczęście światy Myrroru i Arcanusa są w miarę przyjazne. Żądni łupu rozbójnicy nie pojawiają się zbyt często (przynajmniej w początkowej fazie gry) i dlatego przez parę pierwszych lat można zwykle pozostawić miasta bez ochrony. Gorzej, jeżeli stolica jednego z wrogów znajduje się niedaleko twojej. Na szczęście oprócz armii, które utworzysz w miastach, mogą przyjść Ci z pomocą wezwane siłą magiczną potwory (ich utrzymanie kosztuje w każdej turze odpowiednią liczbę punktów mocy), a także najemnicy i bohaterowie.

Bohaterowie

są żądnymi sławy i przygód czarodziejami i wojownikami. Ich siła wspomaga Twoja wojska, co ma niebagatelne znaczenie zwłaszcza na początku kampanii. Poza tym, tylko bohaterowie będą mogli używać magicznego oręża i magicznych artefaktów, które kupisz od handlarzy, odnajdziesz w siedliskach potworów lub stworzysz zaklęciami. Bohaterowie jednak przyjdą tylko do tego maga, który zyskał już sobie pewną sławę. Zrozumiałe, że nie mają ochoty służyć byle komu. Aby zyskać sławę (mierzoną w punktach sławy) musisz albo zacząć grę jako

już sławna osoba (famous), albo pokonać szczególnie groźne potwory, czy też zdobyć pilnie strzeżone miasta. Czarodziej specjalizujący się w Magii Życia może podnieść poziom swej sławy rzucając czar Just Cause.

Każdy bohater żąda na początek odpowiedniej sumy i potem stałego utrzymania czyli żołdu. Kiedy bohater proponuje już swe



usługi, powinieneś pilnie obejrzeć jego "kartę informacyjną". Nie każdego bowiem herosa warto wynająć. Zwłaszcza że w ciągu całej gry można jednocześnie mieć pod rozkazami tylko sześciu bohaterów. Na początku gry nie ma tego problemu — w sytuacji ciągłego braku jednostek wojskowych, każda pomoc jest dobra. Jednak potem wybieraj uważnie i doradzałbym zatrudniać przede wszystkim czarodziejów lub łuczników, a więc postacie mające zdolność ataku na odległość. Oddziały żołnierzy świetnie radzących sobie w walce wręcz możesz stworzyć we własnych miastach, ale czarodziejów tak sprawnych jak niektórzy z bohaterów nie znajdziesz nigdzie indziej.

Master of Magic oferuje ogromną liczbę różnorodnych postaci herosów. Kilkakrotnie skończyłem grę, najpierw sprawdzając poziomy trudności, potem możliwości dawane przez wybór arkanów magii i ras, i choć parę imion się powtarzało, to sądzę, że wynająć mogłem kilkadziesiąt postaci.

POZNAWANIE ŚWIATA

Myrror i Arcanus pełne są tajemniczych miejsc: ruin, świątyń, jaskiń, węzłów magicznej mocy, wież. Prawie każdego z tych miejsc strzeże gromada potworów. Granie w Master of Magic w dużej mierze polega na zwiedzaniu tych interesujących i niebezpiecznych miejsc. Właśnie tam można zyskać sławę po pokonaniu szczególnie zjadliwych wrogów, tam można znaleźć skarby (pieniądze, mana, artefakty), tam

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

wreszcie twoi bohaterowie zyskają punkty doświadczenia, pozwalające im osiągnąć wyższe poziomy (aż do półboga).

Istnieją dwa niezmiennie ważne typy miejsc:

- 1) zielone wieże — budowle umożliwiające wędrówki pomiędzy Myrrorem i Arcanusem. Gdyby nie one, podróż taka byłaby prawie niemożliwa (wymagałaby użycia specjalnych zaklęć, nie każdemu czarodziejowi znanych);
- 2) węzły magii — dzielą się na podporządkowane Magii Czarodziejskiej (niebieskie jeziora), Magii Chaosu (wulkany) i Magii Natury (zielone, błyszczące pola). Zwykle zasiedlają je szczególnie groźne bestie, po pokonaniu których zyskujesz jednak dostęp do źródeł magicznej mocy (należy wysłać tam ducha). W węzłach magii znajdziesz też czasem nowe księgi wiedzy czarodziejskiej. Warto dodać, że tocząc tam walkę będziesz miał poważne trudności w korzystaniu z czarów należących do innego arkanu niż węzeł magii.

BESTIARIUSZ I WALKA

Myrror i Arcanus nie są światami zamieszkanymi przez dobrodusze stworzonka. Odnajdziesz tam przerażające potwory i będziesz musiał z nimi walczyć. Poczynając od "słabych" szkieletorów i niedźwiedzi, aż po mocarne smoki, zmieniające w kamień bazyliuszki, odradzające się hydry, posiadające zdolności teleportacji jednorożce, czy magicznie uzdolnione demony. Niektóre z potworów mogą ci się z początku wydać nie do pokonania (zwłaszcza na poziomie trudności impossible), ale naprawdę wszystko jest tylko kwestią skompletowania odpowiednio silnej armii. Trzeba przyznać, iż sterowane przez komputer monstra zachowują się czasem nad wyraz inteligentnie. I tak smoki, zamiast rzucić się na specjalnie im podstawionego rycerza—półboga, będą wołały nadłożyć drogi i zaatakować słabiutkiego w walce wręcz czarodzieja. Dlatego też wiele potyczek wymaga od gracza stosowania prze-myślnej taktyki, jeżeli nie chce

swych wojsk narazić na pewną śmierć.

Komputer proponuje w opcji settings możliwość samodzielnego rozstrzygnięcia każdego starcia (czyli gracz nie dowodzi w bitwie, a tylko dowiaduje się o jej wyniku). Szczerze odradzam ten sposób walki (jak i przełączanie trybu na "auto"). Bitwy, które komputer uznawał za przegrane przeze mnie, udawało mi się wygrać nie dając wrogowi nawet możliwości wymierzenia jednego uderzenia! Dlatego nie ufajmy wojennym zdolnościom komputera, a jedynie własnym umiejętnościom.

PODSUMOWANIE

Był wstęp, było rozwinięcie,

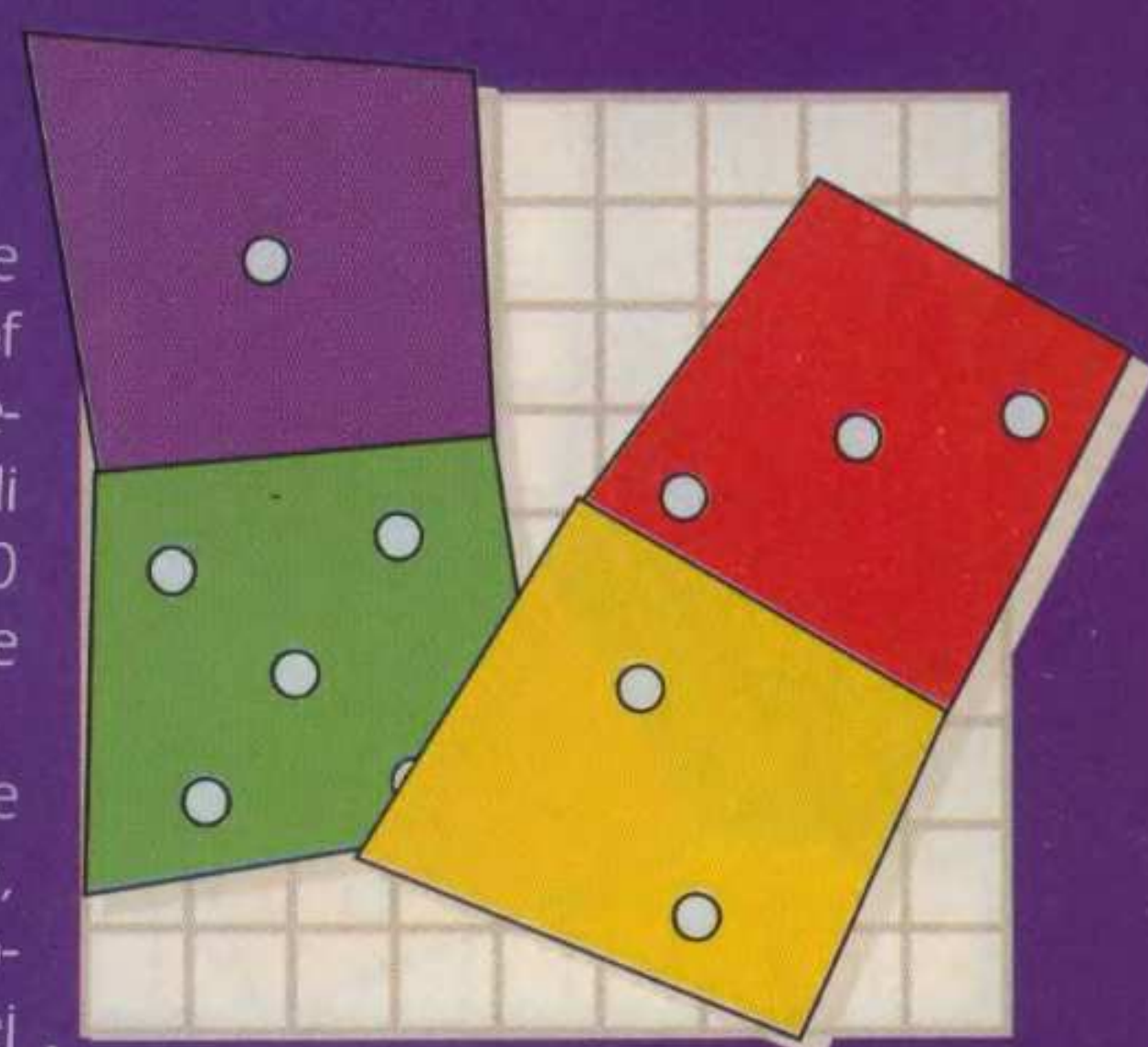


czas na podsumowanie, jak w każdym dobrym wypracowaniu. Master of Magic to gra wielka i wspaniała. Nie jestem skory do używania tego typu określeń, ale tu po prostu same cisną się na usta. Dawno już nie spotkałem programu tak intrygującego, tak interesującego i zrobionego z tak wielkim kunsztem i dbałością o szczegóły. Naprawdę nie będę tu wymieniać wszystkich zalet tej gry, bo musiałbym pisać i pisać. Warto tylko zauważyć, jak wielką pracę włożyli autorzy programu w wymyślenie całej "magicznej rzeczywistości" (dwieście czarów, każdy dokładnie opisany), jak bogate są charakterystyki armii i bohaterów. Aby jednak dolać łyczeczkę dziegciu do tej beczki miodu (raczej wielkiej kadzi), postaram się krótko wymienić wady gry Master of Magic.

Grafika — raczej nie na miarę połowy lat dziewięćdziesiątych.

Wyobrażam sobie połączenie pomysłu takiego jak w Master of Magic z grafiką jak w Dark Legion. To byłoby wspaniałe, jeśli nawet gra zajęłaby wtedy i 50 MB na twardym dysku — mnie by to nie przeszkadzało.

Łatwość gry — a raczej nie samej gry (bo tak jak pisałem, niektóre potwory niełatwo pokonać, zwłaszcza w początkowej fazie gry), lecz łatwość osiągnięcia zwycięstwa. Inni czarodzieje prezentują się żenująco słabo i pokonanie ich jest tylko kwestią czasu, a nie umiejętności. Porównując trudność Civilization (na poziomie emperor) z trudnością Master of Magic (na poziomie impossible) można dojść do wniosku, że ta druga gra jest dużo łatwiejsza.



z odniesieniem ostatecznego triumfu.

Brak końcowego wyniku — w grach gospodarczych bardzo ważną sprawą jest ostateczny ranking, pozwalający graczowi zorientować się, jaki stopień rozwoju cywilizacyjnego udało mu się osiągnąć. Brak tej opcji musi dziwić w programie MicroProse, która to firma do tej pory dużą wagę przywiązywała do podania kompletnego i dokładnego wyniku (Cywilizacja, Kolonizacja).

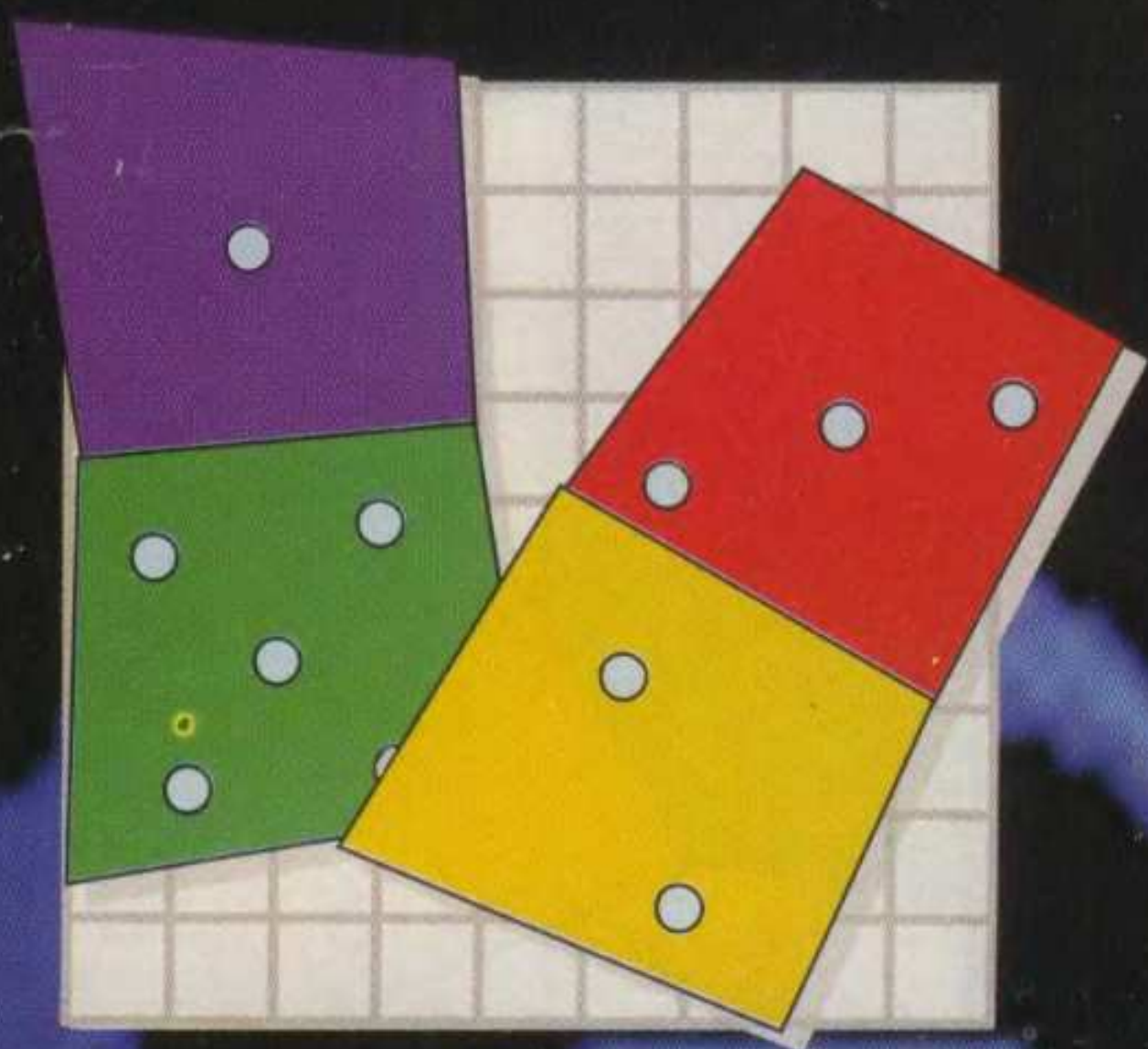
Tak więc wady są, bo w końcu nikt i nic nie jest od nich wolne. Jednak powtarzam — Master of Magic jest grą wyjątkową i wyjątkowo udaną. Polecam ją z całego serca zarówno osobom, które lubią gry RPG, jak i tym, co preferują strategię. Czekam z dużą niecierpliwością, jaka będzie odpowiedź innych firm na ten produkt MicroProse. Wyobrażam sobie, że rywale tej firmy muszą odczuwać teraz daleko posunięty niepokój. Tym lepiej, dla nas graczy, tym lepiej...

Jacek Piekara

MASTER OF MAGIC

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		100%



POWIADAJĄ, ŻE SYNOWIE NIE ODPOWIADAJĄ ZA GRZECHY OJCÓW. JESZCZE NIE TAK DAWNO BOHATER NASZEJ OPowieści, GABRIEL KNIGHT, RÓWNIEŻ TAK UWAŻAŁ. JEDNAK TO, CO GO SPOTKAŁO PARĘ MIESIĘCY TEMU, ZBURZYŁO JEGO ŚWIAT WARTOŚCI.

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHER

Pewnego dnia, a było to bodajże w czwartek, nagle pukanie do drzwi przerwało ciszę sennego popołudnia. Gabriel oderwał się od codziennej lektury gazet, znudzony podszedł do drzwi i otworzył je. Za progiem stał przygarbiony nieco mężczyzna. Nieskazitelną garnitur, duże okulary na nosie i czarna teczka na dokumenty sprawiły, że Gabriel od razu wyczuł w nim urzędnika.

— O co chodzi? — spytał z niechęcią w głosie.

— Pan Gabriel Knight? — zaczął urzędnik.

— Tak. Słucham? — odburknął.

— Jestem notariuszem... czy możemy wejść do środka? — zapytał, zmieszany nieco chłodnym przyjęciem, urzędnik.

Gabriel niedbałym ruchem zaprosił go do środka.

— Czy pana pradziad nazywał się Harrison Knight? — notariusz zadawał irytujące pytania.

— Tak. To był wielki oryginał w rodzinie. Brał udział w jakiejś głośnej awanturze. Babcia opowiadała mi, że tropił członków jakiejś sekty, ale nic nie wiem dokładnie — odparł na odczepnego gospodarz.

— Czy wie pan, co się z nim

GRZECHY OJCÓW

stało? — kontynuował notariusz.

— Podobno był bardzo niespokojnym człowiekiem. Wkrótce po urodzeniu się mojej mamy wyjechał do Afryki, aby zbierać materiały do swojej książki i wszelki ślad po nim zaginął. Ale może mi pan łaskawie wyjaśni, o co chodzi? — Gabriel postanowił zmienić bieg tej rozmowy.

— Otóż to. Pana pradziad zostawił w naszej firmie list i paczkę, z poleceniem dostarczenia ich pierwszemu męskiemu potomkowi rodu, w trzecim pokoleniu z jego linii, czyli panu. I to dokładnie po upływie 100 lat. Proszę pokwitować odbiór depozytu — zakończył przemowę urzędnik.

Notariusz wręczył przyniesione rzeczy, grzecznie pożegnał się i wyszedł. Gabriel z niecierpliwością rozerwał pieczęć i otworzył kopertę. Z ciekawością zajrzał do środka. Znalazł tam

nie narażony na dział... kłątwy, rzuconej ponad 100 lat temu na naszą rodzinę. Myślałem, że to co ucz...em zniosło tę straszną kłātwę. Jednak myliłem się. Koszmary powr...ły. Właśnie w tej sprawie wy...ram się do A...ki — Harrison Knight”.

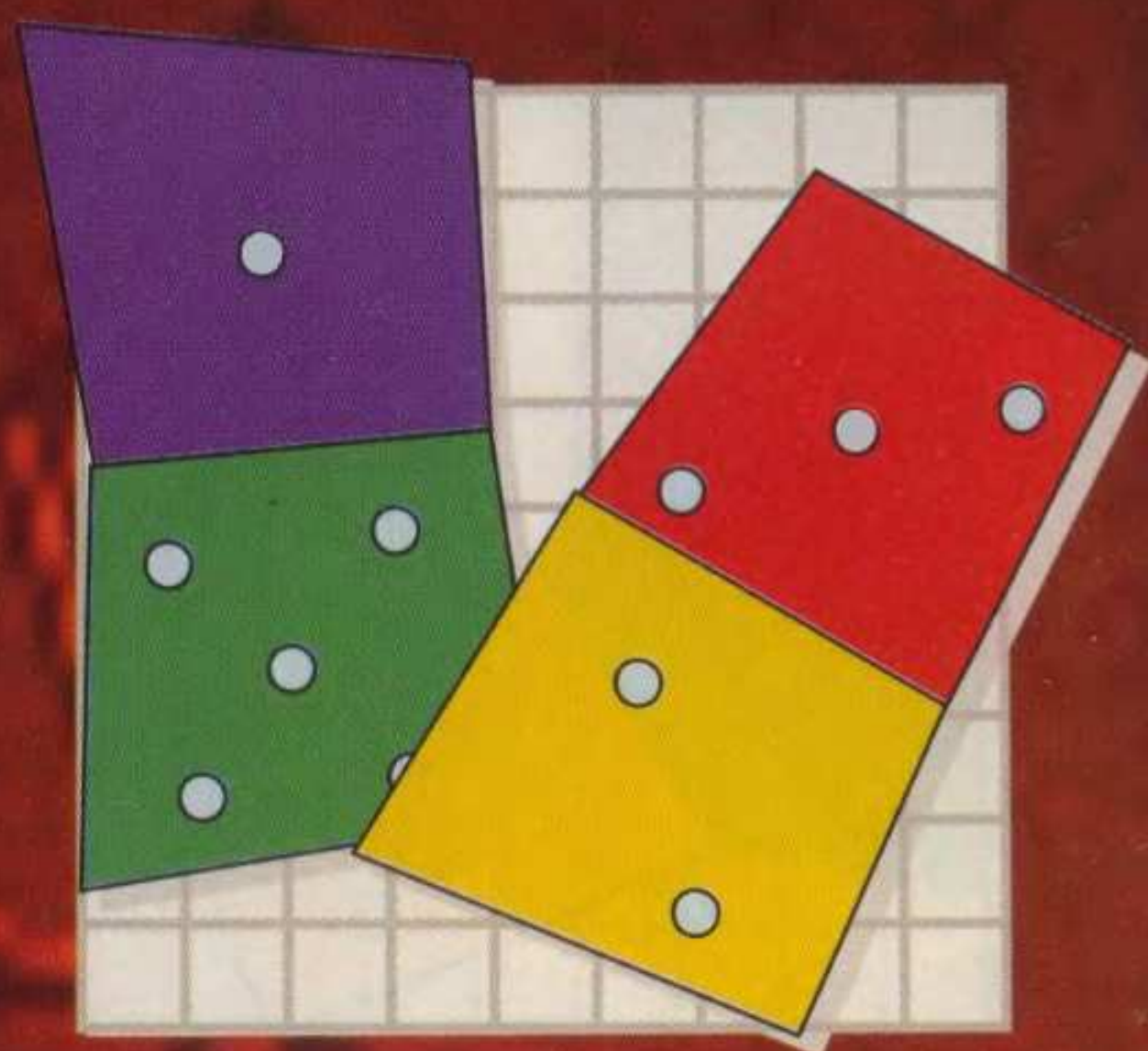
Gabriel po przeczytaniu listu na chwilę zamknął oczy. Nareszcie zrozumiał, dlaczego już od kilku miesięcy prześladowały go straszliwe koszmary senne. Nie pomagały częste wizyty u kolejnych lekarzy. Nawet medyczne sławy rozkładały bezradnie ręce na jego widok. Otworzył paczkę i zajrzał do środka. Znalazł się w niej pamiętnik, w stanie dużo gorszym niż list. Delikatnie chwycił mocno poplamione kartki pamiętnika i zaczął je czytać. Po paru godzinach już wiedział — MUSI napisać tę książkę.

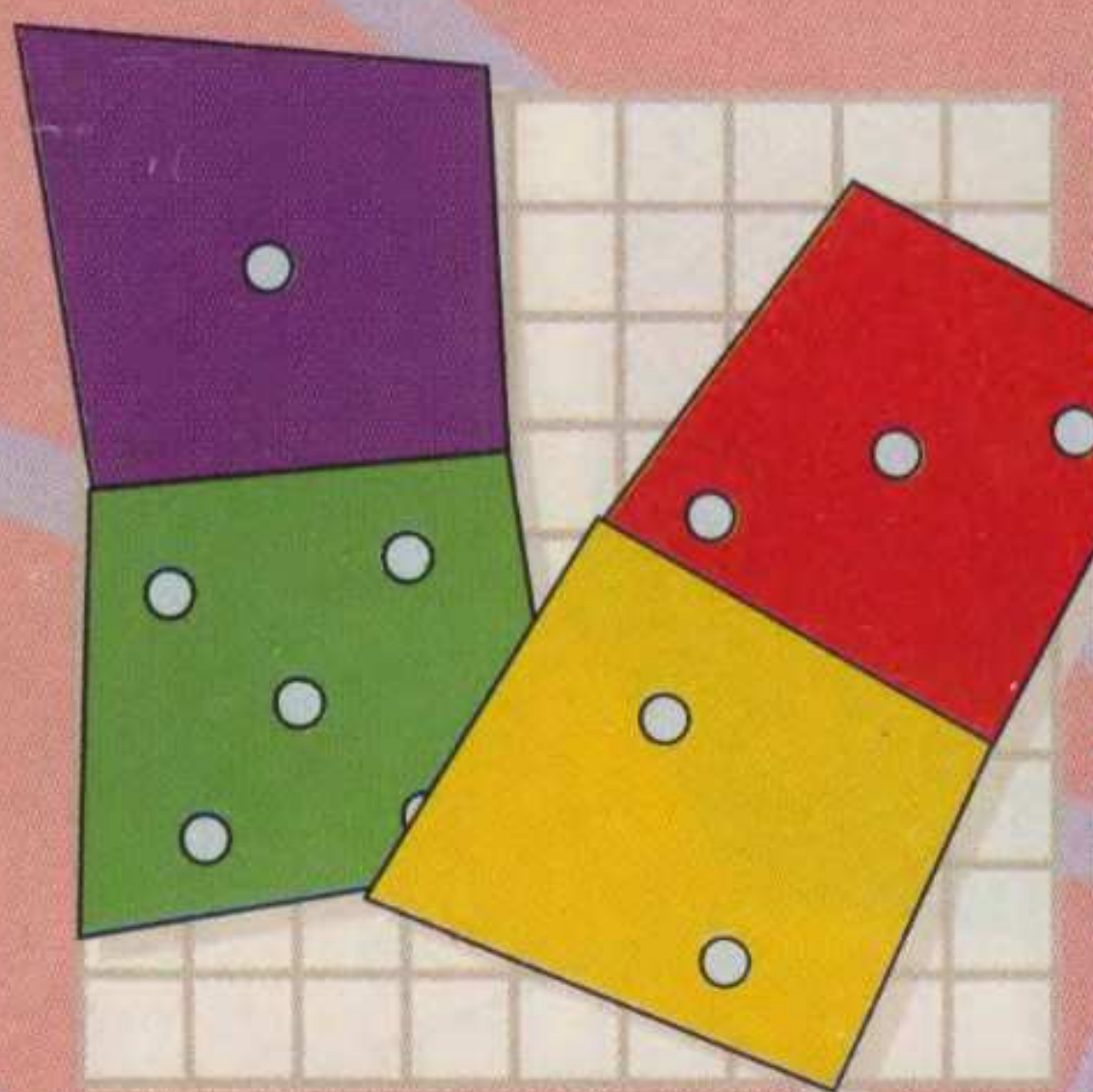
Z czym do ludu

Sierra! Firma, której pierwsze gry sprawiały, że pisałem z zachwytem. Co się z nią stało? Ostatnio często zadaję sobie to pytanie. Kolejne jej gry były niemalże kopiami wcześniejszych. Często miało się wrażenie, że gramy w jedną nie kończącą się opowieść, polegającą na zdobywaniu różnych przedmiotów i ich używaniu (nie zawsze jednak sensownym). Ale w końcu firma wyprodukowała grę Gabriel Knight i całe szczęście, bo nie sądzę, żeby rasowi gracze dłużej to wytrzymali.

Czym się zatem wyróżnia nowy produkt Sierry? Przede wszystkim, ma on swój tajemniczy, mroczny klimat. Grając w Gabriel Knighta czujesz się tak, jakbyś uczestniczył w wartkiej akcji filmu kryminalnego.

wymięty, w niektórych miejscach nieczytelny list. Zaczął czytać. “Drogi prawnuku. Jadę do Afryki. Celem tej niebezpiecznej podróży jest napisanie książki o VooDoo. Gdybym nie powrócił z wy...wy, to proszę dokończ moją ks...ę za mnie. Zostawiam do...czas zebrane materiały i mój pamiętnik. Jako męski potomek nas...go rodu, z trze...go po mnie pokolenia, po przekroczeniu wieku ... lat, jesteś szczegó-





Filmu, o przebiegu którego zdecydujesz tylko Ty. Poprzez poszukiwania, rozmowy, dokładne oględziny zbierasz informacje, które krok po kroku prowadzą Cię do ostatecznego rozwiązania. Nie powinieneś nikomu ufać... no, może z wyjątkiem swojej uroczej asystentki (od samego początku zapalałem do niej niesamowitą sympatią).

Już oglądając Intro wiedziałem, że będzie to coś innego. Szybko zmieniające się obrazy powodowały narastanie napięcia, aż do kulminacyjnej sceny z wiszącym truposzem. Gra została zrealizowana wg dewizy Alfreda Hitchcocka: Każdy dobry thriller musi się zaczynać od nieboszczyka, następnie napięcie powinno rosnąć.

Grafika i dźwięk to kolejne mocne strony programu. Dodam jeszcze, że głosy postaciom użyczyli znani zawodowi aktorzy, m.in. Mark Hamill, Tim Curry.

Nieco więcej uwagi poświęcę interfejsowi użytkownika. Jest on, rzecz można, końcowym efektem ewolucji interfejsów Sierry. Czy pamiętasz jeszcze, jak z mozołem wklepywałeś pięć razy „Open the dor” i dziwiłeś się, dlaczego to nie działa. Koniec, te czasy już minęły. System wygodnych w obsłudze ikon wyrażających podstawowe funkcje, np. branie, mówienie, pytanie, itd. pozwala na szybkie i bezproblemowe poruszanie się w grze. Na uwagę zasługuje opcja ma-



gnetofonu. W prosty sposób można odszukać i odsłuchać, z kim i na jaki temat rozmawiałeś. Nie musisz już zapisywać ważniejszych informacji na kartce, do wszystkiego masz bezpośredni dostęp z poziomu gry.

Wymagania sprzętowe nie są zbyt duże jak na dzisiejsze czasy. Gra nie powinna sprawiać kłopotu użytkownikom PC 386SX z 2 MB RAM, VGA i 15 MB wolnego na twardzielu (lepiej przygotować 20 MB dla plików Save Game).

Jedyne istotne moim zdaniem mankamenty — to niepotrzebna sekwencja zręcznościowa na końcu gry (w Wielkim Kręgu) i brak łatwej zmiany konfiguracji. Ogólnie rzecz biorąc, nie lubię elementów zręcznościowych w przygodówkach, a jeżeli są one do tego dość trudne, to szybko



mnie zniechęcają. Natomiast zmiany konfiguracji są oczywiście możliwe, ale musisz wtedy całą grę przechodzić od początku. Wyobraź sobie, że grasz w Gabriela Knighta już tydzień i zostajesz szczęśliwym posiadaczem karty dźwiękowej. Szybciutko wgrywasz program instalacyjny, wprowadzasz zmiany i... nic. Próba wgrania pliku Save Game kończy się komunikatem w stylu:

„Przedtem miałeś inną konfigurację”.

Instrukcja do gry jest taka sobie. Wiele nie pomoże, ale też nie zaszkodzi. Opisuje dokładnie wszystkie ikony, sposób instalacji



oraz zapobiegania ewentualnym kłopotom przy uruchomieniu gry.

Gabriel Knight wypada bardzo dobrze na tle całej twórczości Sierry. Warto zainwestować w grę trochę szmalu i poszaleć. Nowy Orlean czeka na Ciebie ze swoimi zagadkami.

Z pamiętnika gracza

Po takiej porcji wiadomości ogólnych pora przejść do konkretów. W tym miejscu wypada-

ciwnym razie stracisz wiele z uroku i klimatu, jaki oferuje Gabriel Knight.

Każdego dnia czytaj gazetę. Dowiesz się z niej wielu istotnych szczegółów, dotyczących Twojego śledztwa. Z każdą osobą rozmawiaj na dany temat tak długo, dopóki nie zacznie się ona powtarzać. Z niektórymi osobami rozmawiaj kilka razy, w miarę zdobywania doświadczeń będziesz mógł dowiedzieć się od nich czegoś nowego. Osoba, z którą najczęściej będziesz prowa-



dził dialogi — to Twoja asystentka. Każde nowe miejsce zbadaj dokładnie.

A teraz pozostałe wskazówki podam z podziałem na dni.

Dzień 1

W tym dniu jest sporo do zrobienia. Trzeba odwiedzić wiele miejsc i porozmawiać z wieloma osobami. Stary zegar zawierający skrytkę znajduje się na strychu u babci. Trochę kręcenia tarczą, wskazówkami i kluczem (ustaw godzinę 3.00) sprawi, że otworzy się tajna szufladka.

Większy kłopot sprawił mi policjant w parku. Nie chciał udzielić żadnych informacji. W północnej części parku trzeba znaleźć błazna naśladującego

łoby podać dokładny opis gry. Jestem jednak zdecydowanym przeciwnikiem opisów w formie solucji i dlatego ograniczę się tylko do najważniejszych moim zdaniem wskazówek.

Pierwsza wskazówka jest o tyle istotna, co oczywista. Jeżeli nie znasz angielskiego w stopniu, jak to się mówi, umożliwiającym swobodne komunikowanie się w grze, to lepiej go poznaj. W prze-



przechodniów. Podejdź do niego i zaprowadź go w pobliże policjanta (z pewnymi trudnościami, bo zaczepia on po drodze każdego). Błazen zacznie sugerować przedstawicielowi władzy jego pochodzenie (Homo Erectus) i sprowokuje go do pogoni. Skorzystaj z krótkofalówki — na mapie ukaze się miejsce zbrodni.

Ostatni poważniejszy problem w tym dniu — to zrobienie kserokopii policyjnych akt. Wystarczy poprosić detektywa Mosleya o wspólne zdjęcie i wyjść na chwilę, aby poprawić owłosienie na... głowie (chyba?). Akta leżą, kserokopiarka stoi — czy muszę coś więcej dodawać? Aha, na początku trzeba te akta przejrzeć (pokaże je policjantka Franks).

Dzień 2

Nie jest to dzień dla ludzi ambitnych. Musisz poprosić artystę malarza z parku o zrobienie



rysunku na podstawie zebranych wcześniej fragmentów. Ja miałem sporo kłopotów z przekonaniem go do tego. Gdy zastanawiałem się, co zrobić — wiatr wyrwał malarzowi jego obraz. Wszystko stało się jasne. Sprzedawcy parówek trzeba dać talon na książkę. Można go znaleźć w kasie sklepu należącego do Gabriela, ciekawostką jest, że aby się dostać do kasy trzeba użyć ikony z drzwiami. Gdy ćwiczący chłopak otrzyma Hot Doga — sięgnie po talon zza bariery.

Wejść do domu pięknej nieznajomej można pod warun-

kiem, że jest się policjantem. Na posterunku trzeba podkręcić do oporu klimatyzację. Detektyw zdejmie marynarkę. Poproś o kawę i gdy wyjdzie — buchnij mu odznakę.

W tym dniu ważne jest również zdobycie tłumaczenia napisów z grobowca — zrobi to szalona panienka lubiąca tańce z węzami. Przydadzą się później,



gdy sam będziesz coś chciał napisać.

Dzień 3

Jedyny problem tego dnia — to wejście do domu pani Cezanoux. Oczywiście zakładam, że zdobyłeś jej adres. Nie?! Przecież to bardzo proste. Dostać się do środka jest dość trudno. Ale kto nie wpuści księdza? Z katedry ukradnij sutannę i koloratkę. Przed drzwiami przebierz się, ulóż włosy za pomocą żelu (znajduje się on w łazience na zapleczu sklepu), zapukaj i wejdź.

Teraz po cichu zrób odcisk (w glinie) bransoletki, którą pokaże



pani Cezanoux (glinę możesz wziąć z brzegu jeziora, znajdującego się w pobliżu miejsca zbrodni). Potem trzeba przekonać Sama z baru o konieczności jej rekonstrukcji. Jak to zrobić, wymyśl sobie sam. Podpowiem tylko, że Sam ma już dość ciągłych porażek w grze w szachy.

Dzień 4

Ten dzień upływa bardzo szybko. Ważne jest, aby podpatrzeć przez lornetkę (z miejsca widokowego) niejakiego Crasha, spotkanego dzień wcześniej na komisariacie i porozmawiać z nim. Jeżeli on w trakcie rozmowy zemrze, to się nie martw. Tak musi być. Obejrzyj tylko koniecznie jego klatkę piersiową (szkoda, że Crash to nie kobieta) i przerysuj tatuaż. Jeszcze tylko telefon do Niemiec i... dzień z głowy.

Dzień 5

Jest prosty do przejścia jak paczka gwoździ. Byłoby mi wstyd dawać do niego wskazówki.

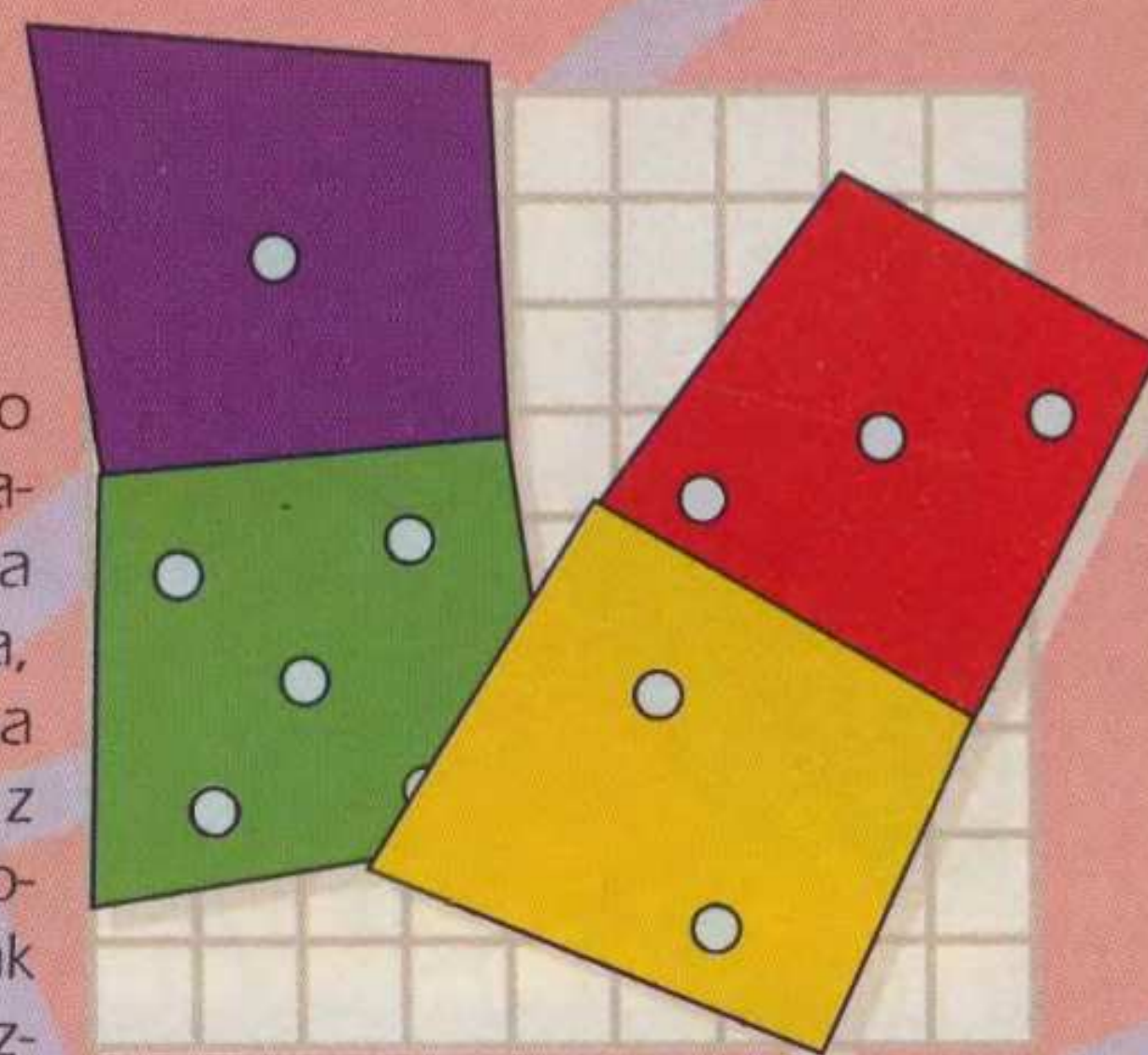


Dzień 6

Problem polega na wzięciu udziału w obrzędach sekty Voo-Doo. Najpierw musisz zdobyć urządzenie śledcze z szuflady detektywa. Wejścia do jego pokoju bronią dzielni policjanci. Są jednak głodni. Raz, dwa, trzy — namów sprzedawcę parówek na przyjazd pod posterunek i tym razem wejdiesz bez kłopotów. Szufladę w biurku otwiera się w dziwny sposób — za pomocą ikony z drzwiami, a nie ręcznie.

Na cmentarzu odczytaj nowy napis i napisz swój (leżącą obok grobu cegłą). Dalej radź sobie sam! Jeszcze tylko za pomocą książki Rada Drums nadaj w parku wiadomość na bębnie: „Call conclave. Tonight. Swamp”.

Aby Cię wpuszczono na obrzędy musisz mieć: maskę krokodyla (kupioną w sklepie z pa-



ramedykami Dixieland za pieniądze uzyskane ze sprzedaży obrazu), tatuaż (narysowany przez Grace, na podstawie tego, który miał Crash) oraz znać słowa: DAMBALLAH i OGOUN BADA-GRIS. Na miejsce obrzędów trafisz dzięki urządzeniu śledczemu.

Dzień 7

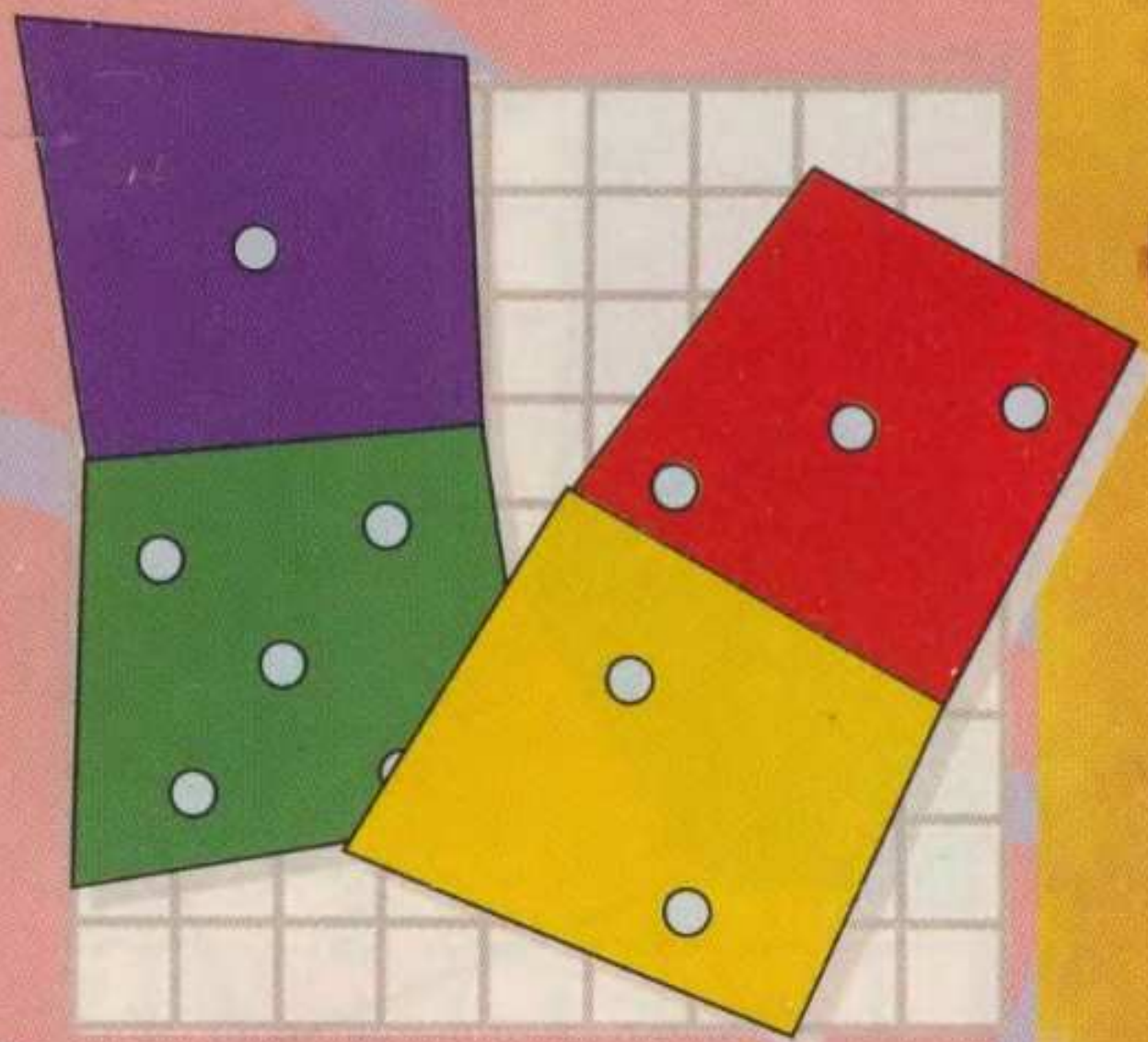
Musisz polecieć do Niemiec. Ale jak, skoro jesteś biedny jak mysz kościelna? Ja zrobiłem to w ten sposób: wziąłem od detektywa Mosleya kartę kredytową, podczas gdy on leżał nieprzytomny. (Można go znaleźć na cmentarzu w grobowcu. Nie zapomnij zabrać ze sobą latarki leżącej na półce w pokoju na zapleczu sklepu Gabriela.)



W Niemczech przejdiesz specjalny rytuał, żeby zostać łowcą czarownic. Przygotuj się do niego w ten sposób: umyj twarz śniegiem zza okna, obetnij nożyczkami włosy, weź miskę i tekst rytuału z szafki oraz sztylet i solniczkę z sieni. W zamkowej kaplicy natnij skórę i kapiącą krew zbierz do miski. Wrzuć sól, połóż miskę na ołtarzu, uklękni i prze-

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



czytaj tekst. Nie martw się, że nic się od razu nie stanie. Cierpliwości — idź spać.

Dzień 8

Czas na czytanie książek. Do biblioteki dostaniesz się za pomocą klucza, który pojawił się na stole nocnym. Rozpocznij czytanie od PEOPLE'S REPUBLIC, a następnie zgodnie ze wskazówkami przejdź do lektury kolejnych książek. W efekcie staniesz się właścicielem SNAKE MOUND BOOK.

Dzień 9

Ten dzień zawiera w sobie elementy zręcznościowe.

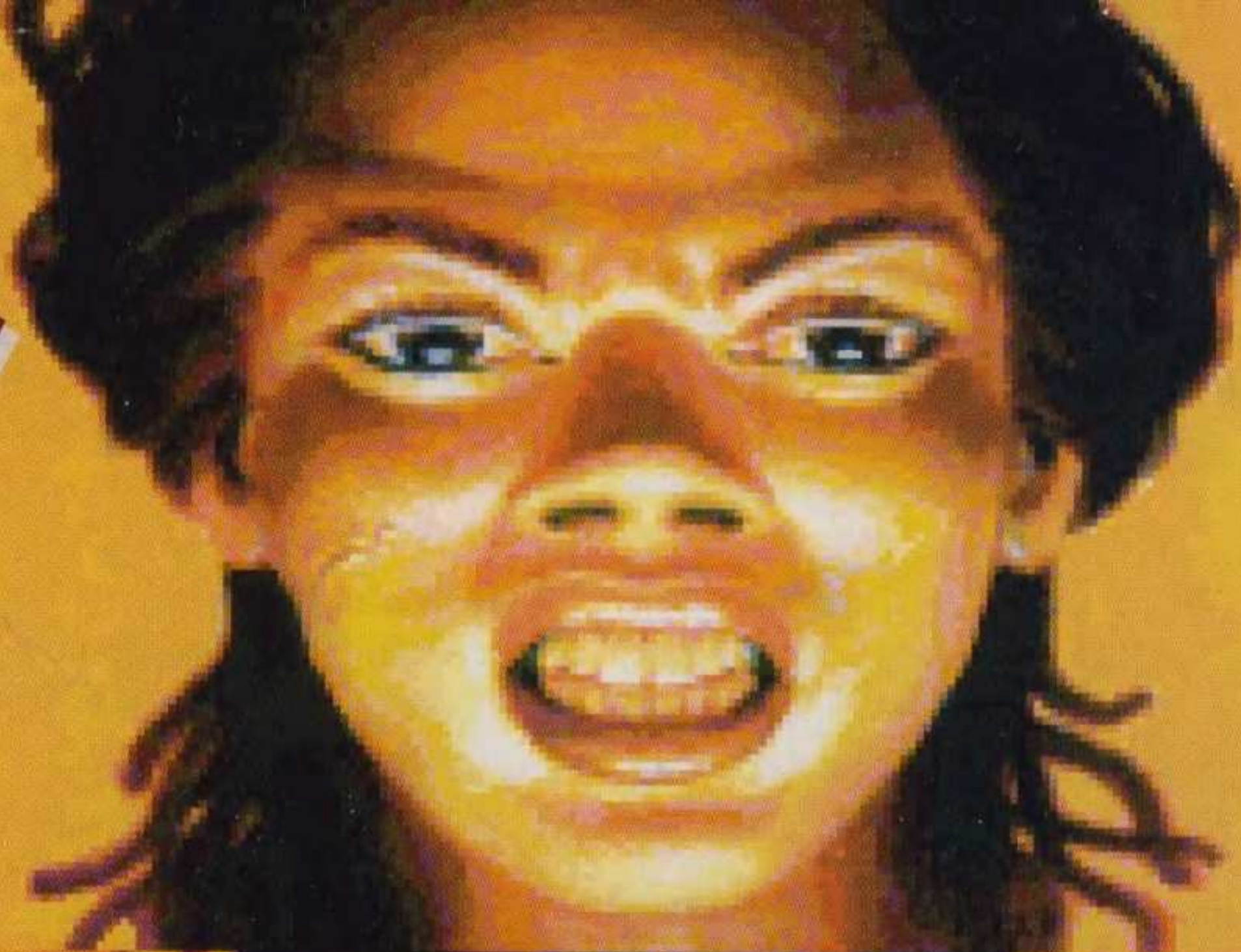
Kiedy wypełnisz wszystkie warunki, a w trzeciej jaskini włożysz w ścianę znaleziony wczesniej kawalek kija — to ożyją tru-



posze. Musisz uciekać przez trzy jaskinie w prawo i tam chy-

cić się za linę zwisającą z sufitu (może to jest korzeń, liana?).

W komnacie z okrągłym olta-



rzem ofiarnym poproś wuja o przeczytanie tekstów na ścianach i włóż dwa wiszące na ścianie drągi w dziury w ołtarzu (najpierw należy obejrzeć te dziury — ikonka z okularami). Dalej sam musisz sobie dać radę.

Dzień 10

Ostatni dzień Twojej przygody. Na ten dzień nie udzielę Ci żadnych dokładniejszych wskazówek. Powiem tylko,



że musisz dokładnie przesukać katedrę (ukryte wejście) i zostawić znak dla detektywa Mosleya (drugi nadajnik). No dobrze, to już naprawdę

ostatnia podpowiedź. Słowa, które masz wybić na bębnach w centralnej komnacie za pomocą księgi Rada Drums brzmią: „Summon brother Eagle”.

Mam nadzieję, że Gabriel Knight spodoba się również Wam. Z pozdrowieniem dla nieustraszonych łowców czarownic

Darek Bujalski



GABRIEL KNIGHT

Sierra 1994
Przygodowa
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		95%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

POWIE- TRZNE POJE- DYNKI

17 stycznia 1991 r. o godzinie 01:12 czasu polskiego (03:12 w strefie czasowej Iraku, Kuwejtu i Arabii Saudyjskiej), rzecznik prasowy Białego Domu — Merlin Fitzwater, oświadczył, że przed 12 minutami międzynarodowe siły zbrojne rozpoczęły operację Desert Storm (Pustynna Burza), mającą na celu wyzwolenie Kuwejtu. Aliancka ofensywa powietrzna przeciwko Irakowi rozpoczęła się po upływie dziewiętnastu godzin od terminu wygaśnięcia ultimatum ONZ, domagającego się opuszczenia przez Irak zaanektowanego Kuwejtu. Wyjątkowa arogancja prezydenta Iraku — Saddama Husajna, uniemożliwiła pokojowe rozwiązanie konfliktu.

Pierwsze ruszyły do ataku oddziały amerykańskich jednostek specjalnych. Ich celem były dwie irackie stacje radarowe w Kuwejcie. Oddziały komandosów, wspierane przez śmigłowce AH-64A Apache, profilaktycznie zniszczyły dwa stanowiska irackiego systemu wczesnego ostrzegania, uniemożliwiając w ten sposób wykrycie pierwszej fali alianckich samolotów nadlatujących nad Irak. O godzinie 03:30 czasu lokalnego dokonano najbardziej niszczącego w historii wojen — jednorazowego nalotu lotniczego (moc zrzuconych wtedy na Bagdad bomb przekroczyła 1,5-krotnie moc bomby atomowej, która przyniosła zagładę Hiroszimy). Taki był początek operacji Pustynna Burza. Jaki zaś był jej koniec — wszyscy wiemy.

Ciekawostką

historyczną natomiast było pewne wydarzenie. Otóż Saddam Husajn uważał, że starożytne bu-

dowle — uznawanej za kolebkę ludzkiej cywilizacji — Mezopotamii będą idealną osłoną dla irackich samolotów bojowych. Ku przerażeniu archeologów i historyków, a konsternacji USAF — wywiad satelitarny wykrył irackie MiG-21, stacjonujące przy liczącym blisko 4000 lat babilońskim zikkuracie. Prezydent Iraku nie mylił się, żaden iracki samolot nie został zaatakowany w pobliżu zabytkowych budowli.

Akcja gry

Combat Air Patrol toczy się nad Zatoką Perską, w czasie trwania operacji Desert Storm. Celem gry jest wyzwolenie Kuwejtu, a

bombardujących F/A-18 oraz patrolowanie najbliższego sąsiedztwa lotniskowca. Natomiast rola F/A-18 ogranicza się do niszczenia celów naziemnych na tyłach wroga, bez wpływu na pojedynki powietrzne.

Misje

wybieramy za pomocą opcji Pilot Roster: F (fighter) — myśliwiec, A (attack) — bombowiec. Podobnie jak w programie F-16 Falcon, można grać w dwie osoby (opcja Serial Link), co przysparza nie byle jakich wrażeń. Jednak

rzystać z opcji Training, następnie — Single Mission.

Nasze samoloty

W Combat Air Patrol możemy zasiąść za sterami dwóch różnych maszyn. Pierwsza, to Grumman F-14 Tomcat — amerykański, dwumiejscowy myśliwiec pokładowy. Maszyna ta zastąpiła za ciężkie i za duże (jak na lotnictwo pokładowe) modele F-111. Flota Atlantyku powitała pierwsze Tomcaty na pokładzie lotniskowca USS John F. Kennedy w czerwcu 1975 r. W składzie lotnictwa pokładowego samoloty wykonują trzy podstawowe rodzaje zadań bojowych, jednym z nich jest Combat Air Patrol, czyli bojowy patrol powietrzny. W czasie konfliktu w Zatoce Perskiej maszyny te wykorzystywano w głównej mierze do patrolowania przestrzeni powietrznej, stanowiły także ochronę zespołów lotniskowców (w ramach tzw. statusu 5-minutowego alarmu), a także myśliwską eskortę samolotów szturmowo—bombowych (m.in. F/A-18). Jedyńm irackim obiektem latającym, zestrzelonym przez F-14 podczas Pustynnej Burzy był śmigłowiec transportowy, prawdopodobnie Mi-8 (nie było czego zeskrobywać), który spotkał się oko w oko z pociskiem AIM-9 Sidewinder. W czasie trwania całej kampanii „spadł” tylko jeden F-14 Tomcat.

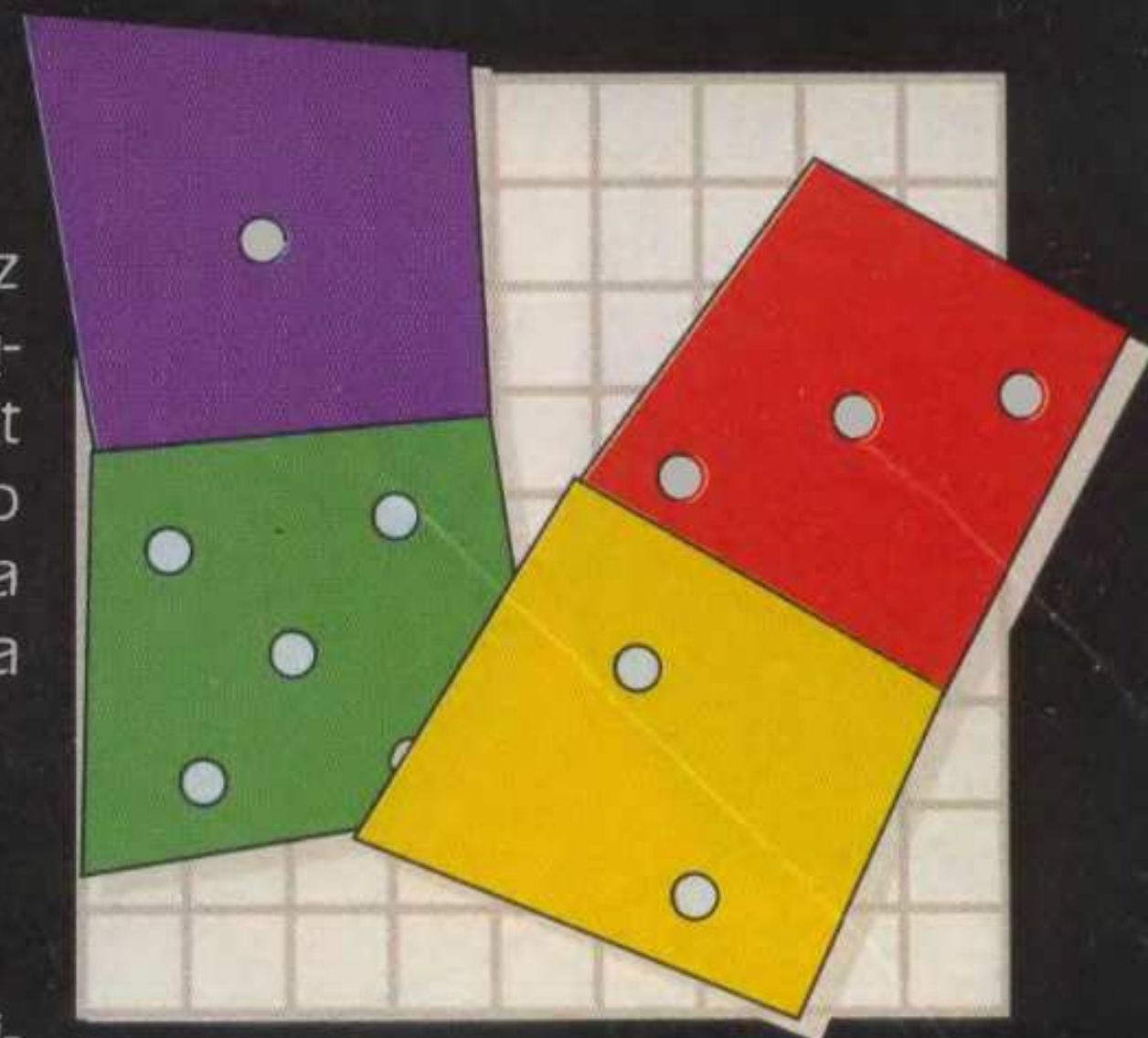
Druga maszyna — to Douglas F/A-18 Hornet, znany jako Szerszeń. Jest to jedno- lub dwumiejscowy samolot myśliwsko—szturmowy, który zastąpił samoloty F-4 Phantom i A-7 Corsair. Bogata awionika tej maszyny umożliwia jej wykonywanie zadań w każdych warun-

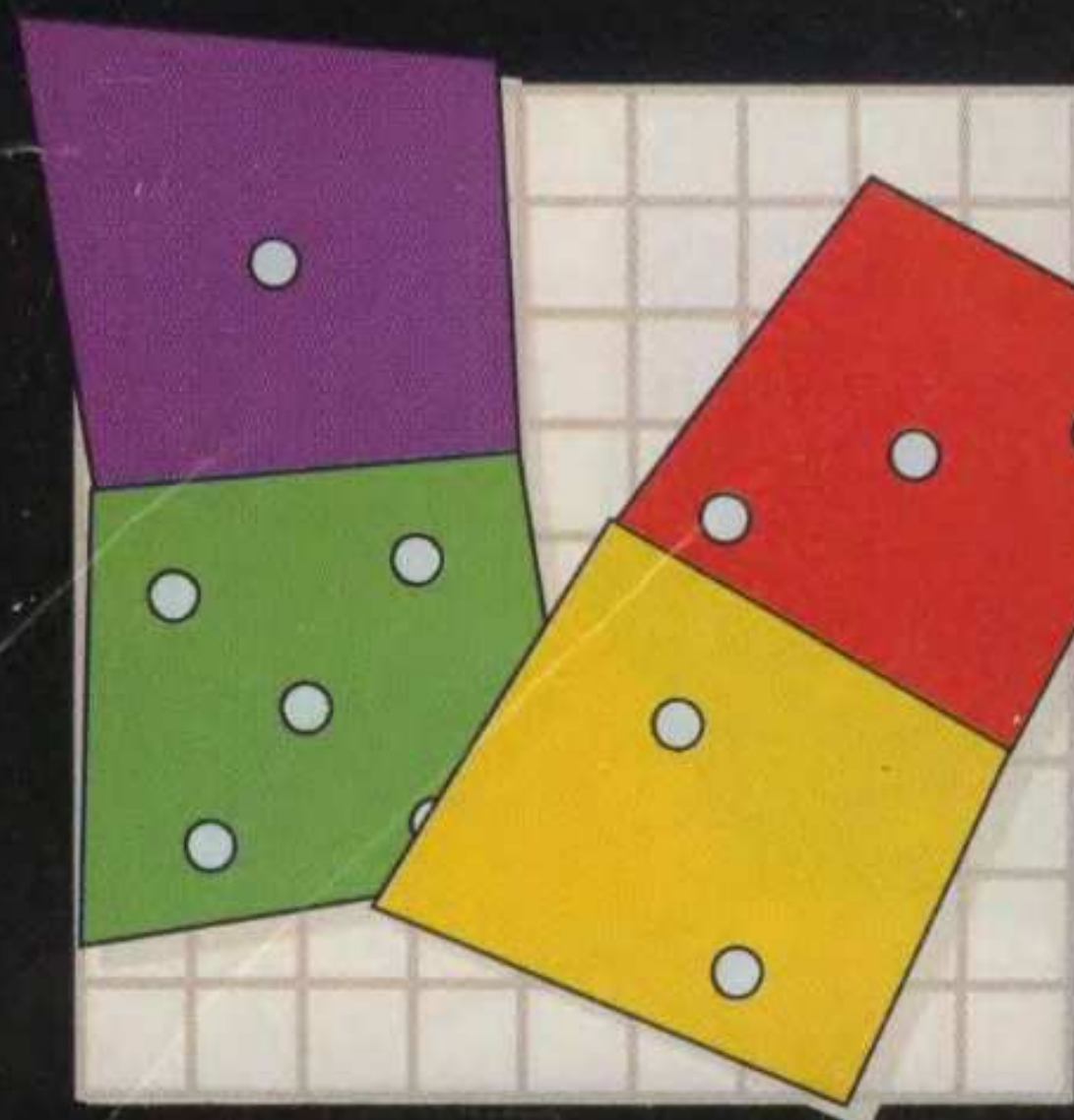


CZOŁOWI PRODUCENCI GIER WYDALI JUŻ WIELE TYTUŁÓW OPARTYCH NA WOJENNYCH SCENARIUSZACH KONFLIKTU Z IRAKIEM — PRAWIE WSZYSTKIE JEDYNIE NA KOMPUTERY ZGODNE Z IBM PC. PO UPŁYWIE DWÓCH LAT OD ZAKOŃCZENIA WOJNY O KUWEJT FIRMA PSYGNOSIS WYDAŁA COMBAT AIR PATROL — SYMULACJĘ LOTNICZĄ DEDYKOWANĄ KOMPUTEROM AMIGA.

nasza baza to lotniskowiec amerykański USS Theodore Roosevelt. Możemy przyczynić się do zwycięstwa Sprzymierzonych, wykonując misje bojowe na pokładzie jednego z dwóch samolotów. Wybór F-14 Tomcat oznacza (zgodnie z przeznaczeniem) osłanianie samolotów

przed przystąpieniem do takiej zabawy radzę nauczyć się „kierowania” samolotem w stopniu co najmniej zaawansowanym, w przeciwnym wypadku cała gra przybiera formę: „Zenek, kaj tyś się u diobła podziół?”. Początkującym w takich walkach lotnikom polecam najpierw sko-





kach atmosferycznych. W czasie wojny o Kuwejt samoloty F/A-18 zestrzeliły 2 irackie MiG-21, tracąc przy tym 3 maszyny.

Uzbrojenie

Czas najwyższy, aby zaznaczyć was z najmocniejszymi argumentami, jakimi możemy poczęstować „Husajnów”. Z krótką charakterystyką pocisków typu powietrze—powietrze mieliście

tania tekstu Przemysław Wnuka, bądź co bądź, była w nim mowa o F-14 Tomcat. Nie zaszkodzi jednak co nieco przypomnieć i dopowiedzieć.

Pociski powietrze—powietrze

„AIM-54 Phoenix” — pocisk naprowadzany radarem (aktywnie), będący na wyposażeniu F-14 (tylko). Te samoloty, dzięki nowoczesnej awionice mogą nim „miotać” z odległości 150 km. Phoenix, ze względu na duże rozmiary, jest mało zwrotny, lecz w locie porusza się z prędkością 5 Mach (około 5 tys. km/h).

„AIM-7 Sparrow” — pocisk średniego zasięgu (30—40 km), naprowadzany radarem (półaktywnie). Jest to broń mało skuteczna (choć w grze dosyć dobra) i mało nowoczesna, ponieważ po odpaleniu rakiety



okazję zaznajomić się w opisie „F-14 Fleet Defender” (Gambler 9/94). Swoją drogą, wszystkich zainteresowanych grą Combat Air Patrol zachęcam do przeczy-

pilot myśliwca musi aż do momentu trafienia zgrywać nos swojej maszyny z celem. Robi to z konieczności, gdyż pocisk nie posiada własnego radaru i

- Klawiszologia**
- [G] — podwozie;
 - [V] — FLIR (noktowizor);
 - [C] — monitor z mapą;
 - [A] — hak hamujący;
 - [B] — hamulce powietrzne;
 - [I] — podświetlenie kokpitu;
 - [L] — wystrzelenie z katapulty lotniskowca;
 - [T] — wyszukiwanie celu powietrznego;
 - [N] — szukanie częstotliwości radiowej;
 - [Shift] + [N] — poprzednia częstotliwość radiowa;
 - [W] — zmiana punktu nawigacyjnego (WEAPOINT);
 - [Shift] + [W] — poprzedni WEAPOINT;
 - [Alt Lewy] — obsługa lewego silnika;
 - [Alt Prawy] — obsługa prawego silnika;
 - [Amiga] — wł./wyl. silników;
 - [+] i [-] lub [Shift] + [F1...F10] — zmiana ciągu silników;
 - [Del] i [Help] — zmiana ciągu dopalaczy;
 - [Ctrl] — zmiana typu pocisku w danym rodzaju broni;
 - [Tab] — zmiana rodzaju broni, wg przeznaczenia (tryby HUD);
 - [BackSpace] — widok celu;
 - [<] i [>] — stery kierunku;
 - [Space Bar] — oznaczenie celu (LOCK);
 - [Enter] — odpalenie pocisku;
 - [Shift] + [R] — włączenie radaru (tylko dla F-14);
 - [Z] — przyspieszenie upływu czasu;
 - [Z] + [Shift] — zwolnienie upływu czasu;
 - oba [Shift] — awaryjne opuszczenie samolotu;
 - [Shift] + [Esc] — wyjście z misji;
 - Przełączanie sterowania: [K] — klawiatura, [J] — joystick, [M] — mysz.

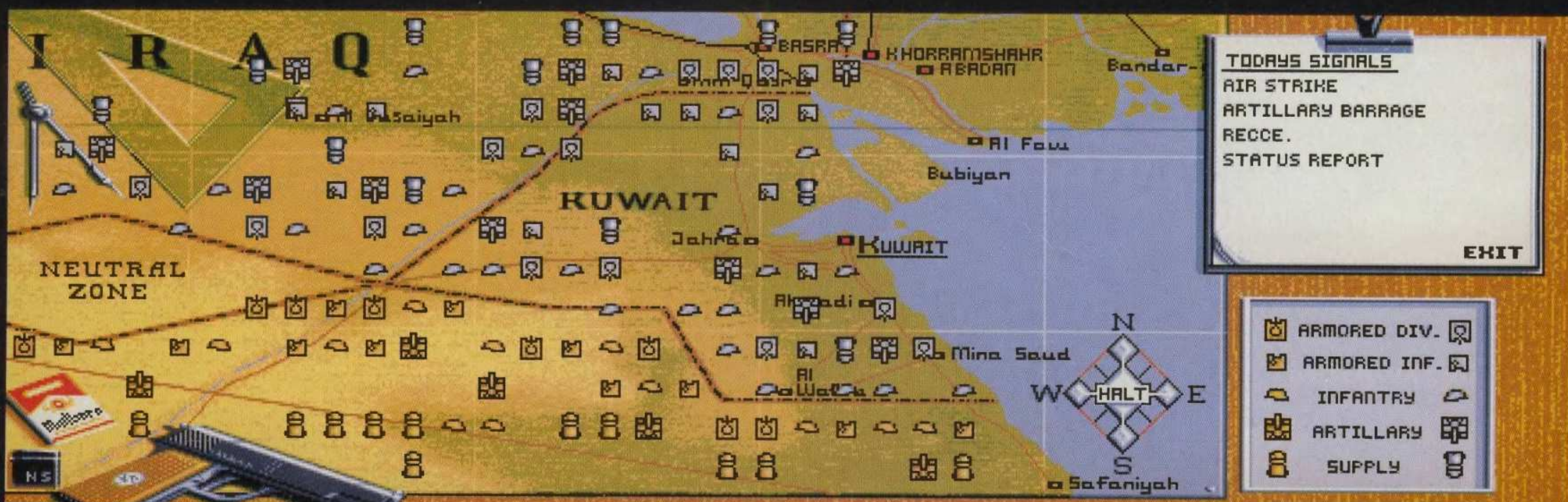
naprowadzany jest z samolotu. Obecnie pociski Sparrow są zastępowane nowocześniejszymi AMRAAM.

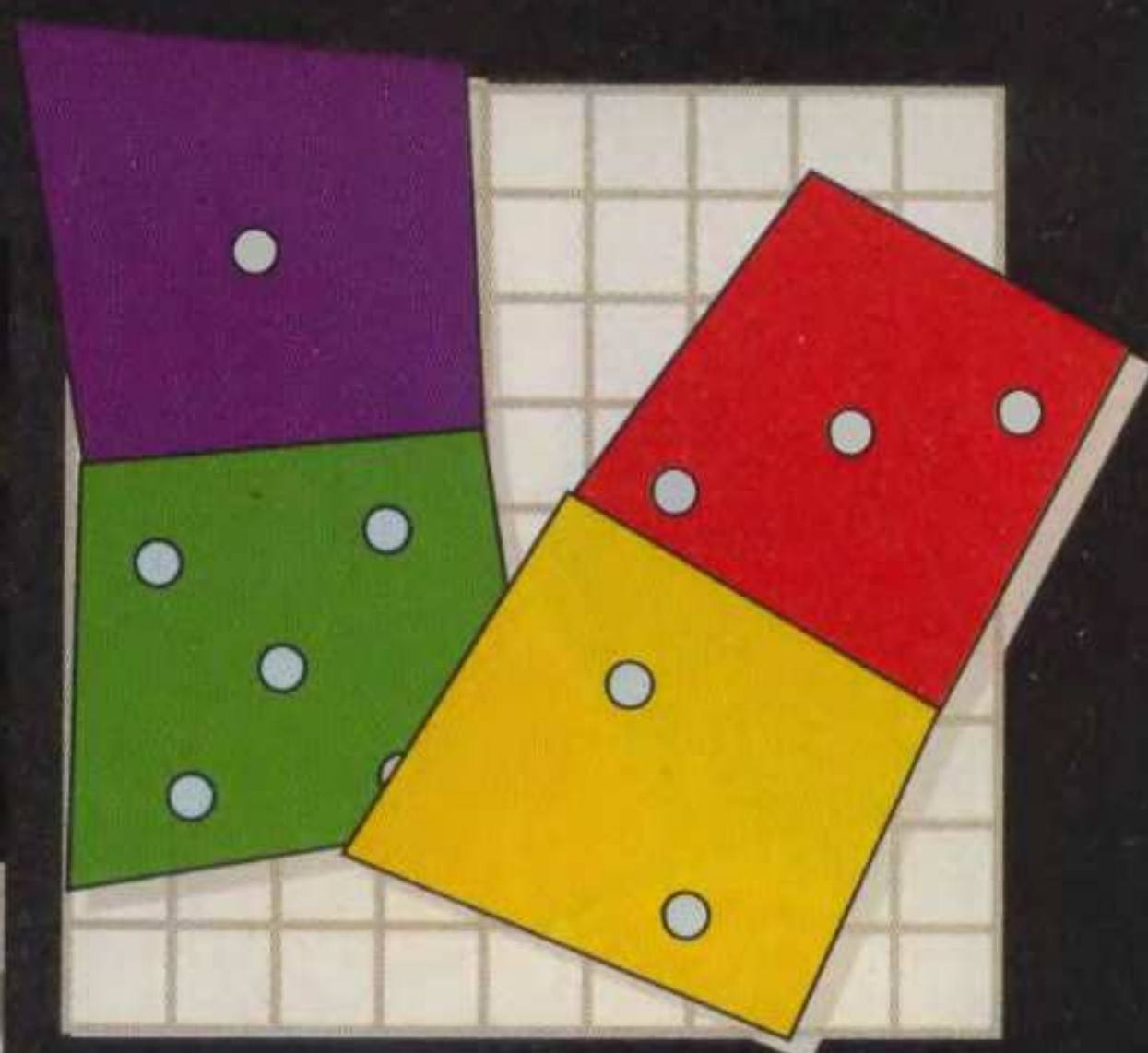
„AIM-9 Sidewinder” słynie z niezawodności i prostej budowy. W odróżnieniu od poprzednich typów, Sidewinder nakierowuje się na promieniowanie cieplne celu, zwykle w postaci strugi gorącego powietrza z silnika odrzutowego. Nowe wersje pocisku, użyte podczas Pustynnej Burzy, potrafią wychwycić nawet rozgrzane poszycie pędzącego samolotu. Sidewinder

to tzw. topór w plecy — najlepiej atakuje się nim z tylnej półsfery, gdy przeciwnik nie spodziewa się niczego. Ale jeśli przeciwnikowi damy zbyt dużo czasu, gotów się wyślizgnąć poprzez szybki „skok w bok”.

Pociski powietrze—ziemia

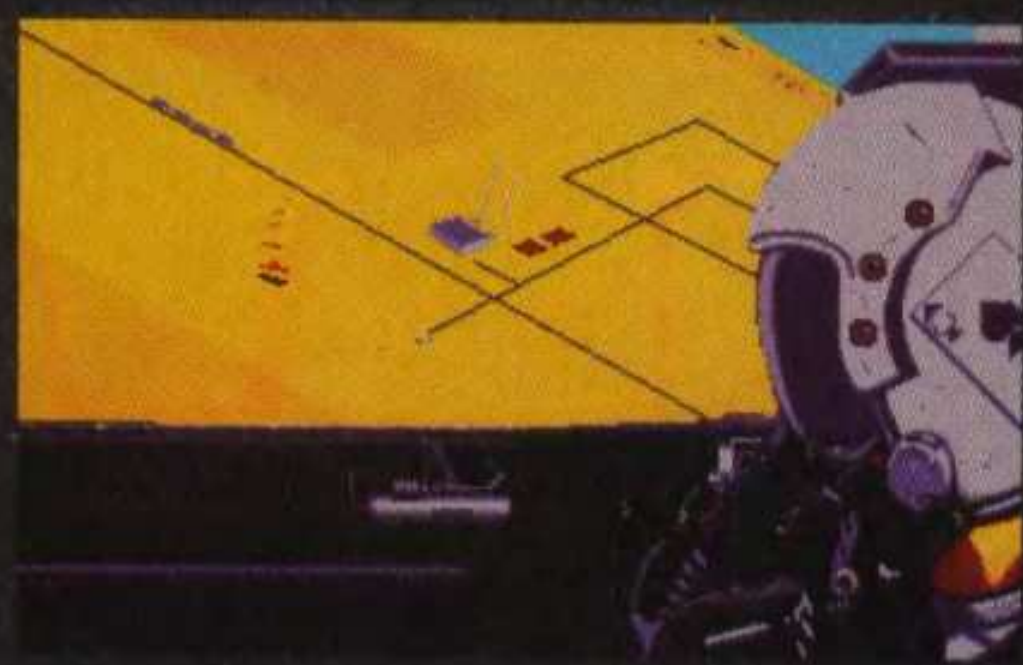
„AGM-88 Harm” służy do zwalczania stacji radiolokacyjnych z odległości nie przekraczającej 20 km. Pocisk nie posiada własnego radaru, ale pelengator (urządzenie wychwytyjące emisję aktywnego radaru). Harm raz odpalony leci dokła-





dnie w kierunku, z którego „słysz” wrogi cel. Nie pomaga wyłączenie radaru przez załogę stacji radiolokacyjnej, bowiem pocisk zapamiętuje, skąd dobiegały sygnały.

„AGM-65 Maverick” jest spośród pocisków występujących w grze najskuteczniejszy przeciwko czołgom, mostom oraz bunkrom. Posiada optyczny system naprowadzania — w przedniej



części pocisku znajduje się kamera z teleobiektywem, która przekazuje obraz do kabiny pilota, dzięki czemu możemy zlokalizować cel znajdujący się normalnie poza zasięgiem wzroku. Odpalenie pocisku zmusza pilota do włączenia podświetlacza laserowego (F10), na którym trzeba „zLOCKować” wybrany obiekt — cel zostanie obwiedziony białym prostokątem. Najskuteczniejszym polem rażenia jest obszar o promieniu 10 km, przy czym dla skuteczności 100% należałoby zejść na wysokość, przy której cel jest widoczny gołym okiem. Pamiętajmy jednak, że jest to sytuacja wręcz wymarzona dla naziemnych wyrzutni rakiet przeciwlotniczych — SAM.

„LAU-97” — nie kierowane pociski, wyrzeliwane z jednego zasobnika, skuteczne jedynie podczas nalotu szturmowego na niskim pułapie.

Pocisk powietrze—woda
„AGM-84 Harpoon” jest na-

prowadzany radarowo i służy do zwalczania okrętów nawodnych z odległości co najwyżej 60 km. Należy pamiętać, aby nie wystrzeliwać go za blisko celu, ponieważ ze względu na technikę szukania punktu przeznaczenia — może w niego nie trafić.

Bomby

„Walleye II” — bomba z telewizyjnym układem naprowadzania. Składa się z 3 najważniejszych podzespołów: — czołowego, z kamerą do obserwacji i zapamiętywania obiektu (celu); — centralnego, z ładunkiem odłamkowo—burzącym; — tyl-



nego, z systemem sterowania. Spuszczenie bomby obserwujemy na laserowym podglądzie celu, który umożliwia nam sterowanie spadającym ładunkiem. W taki sam sposób używa się bomb „LGB”.

„Mk-82, Mk-83, Mk-84” — bomby z serii Mark używane są do bombardowania celów naziemnych wówczas, gdy chcemy osiągnąć maksymalną eksplozję tzw. punktową (w miej-



scu uderzenia powstaje głęboki krater), dlatego stosuje się je do niszczenia np. pasów startowych lotnisk. Wśród bomb Mark jednej klasy (wagi) znajdziemy podtypy różniące się między sobą zalecaną wysokością zrzutu. Należy przyjąć regułę, że celność zwiększa się wraz z maleniem odległości do celu.

Działko

M61A6 Vulcan 20 mm jest ostatnim argumentem naszej maszyny. Charakteryzuje się dużą prędkością wylotową pocisku i dużą skutecznością.



Nie tylko symulator

Zabawa w „pełną” kampanię, oprócz wybitnie symulacyjnego charakteru, łączy w sobie niewielki i raczej dość „płytki” wątek strategiczny. W centrum dowodzenia (opcja War Room), na mapie obejmującej Arabię Saudyjską, Irak i Kuwejt zaznaczone są jednostki Iraku i Sprzymierzonych: czołgi ciężkie i lekkie, artyleria, piechota i jednostki zaopatrzenia. Celem jest oczywiście Kuwejt. Należy pamiętać, że atak jednostki słabszej na mocniejszą kończy się zawsze klęską tej pierwszej.

Wnioski

Combat Air Patrol jest dobrym symulatorem lotniczym, spośród dostępnych na komputery Amiga. Program cechuje stosunko-

wo wierne odwzorowanie realiów lotu: przeciążenia, sposób użycia broni (Walleye II), wyjątkowo dobrze odwzorowane misje nocne, ruchome stateczniki. Można także wylądować przymusowo „na brzuchu” (oczywiście, nie na lotniskowcu). Do wad programu można zaliczyć brak funkcji, jakimi w prawdziwej maszynie zajmuje się drugi pilot (np. tryby radaru), co zostało tak dobrze odwzorowane w F-14 Fleet Defender. Wektorowa grafika, jaką oferuje Combat Air Patrol, jest jedną z najlepszych na Amidze, ale niestety, daleko jej do nowych „pikselówek” z klona. Program działa poprawnie na każdym modelu Amiga.

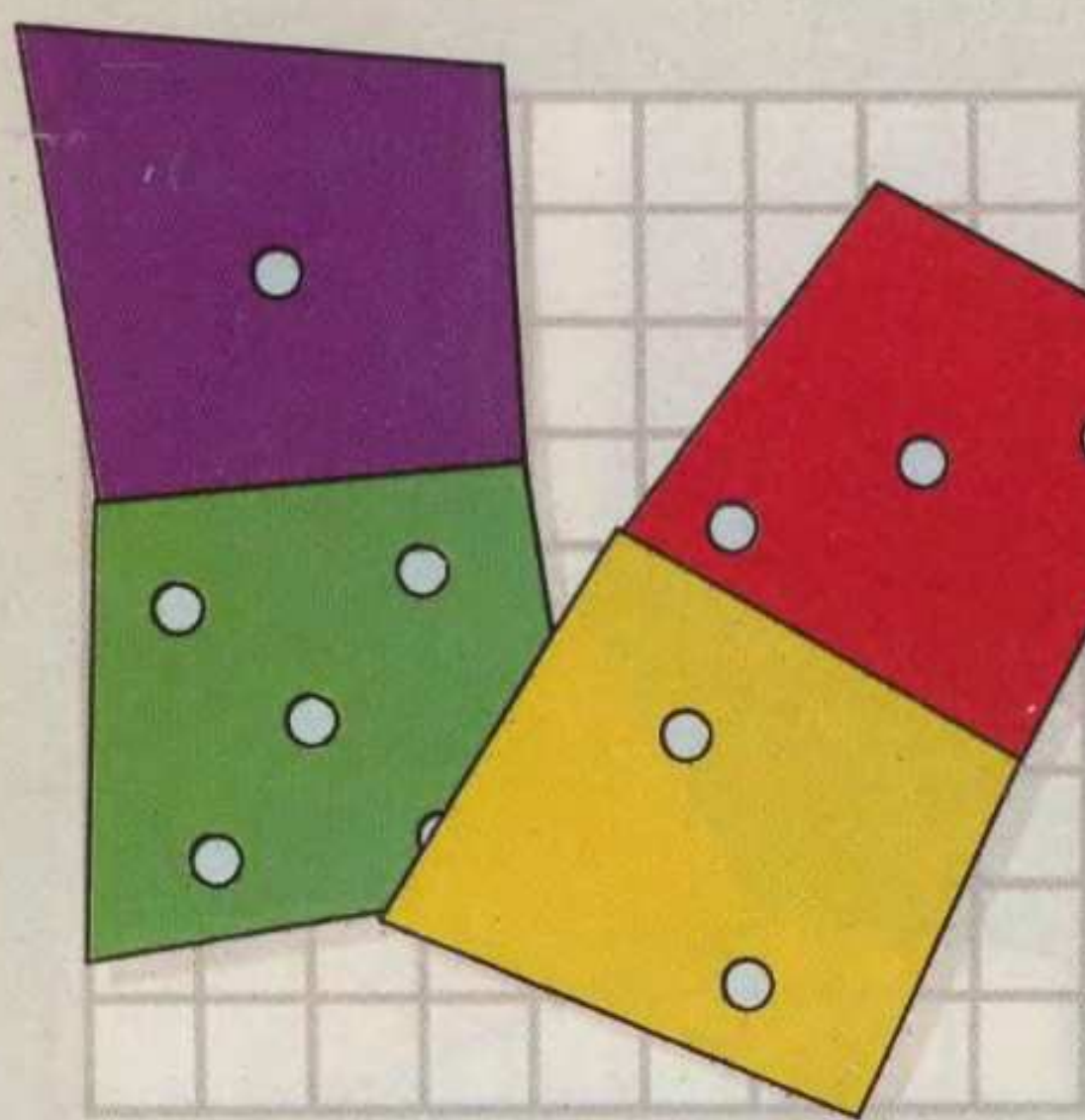
Przemysław Ścierański

Za pomoc okazaną przy tworzeniu artykułu dziękuję Błażewi Kotali i SuperPiotrowi.

COMBAT AIR PATROL

Psygnosis 1993
Symulacyjna
Amiga

Grafika		75%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		85%



miast poruszających się jednostek, widzimy symbole.

W grze musisz dbać o zaopatrzenie swoich jednostek, o ich stały kontakt z dowództwem, nie możesz ani ich „naprawiać”, ani budować nowych. Dysponujesz tym, co masz teraz i co mieli dowódcy w 1944 r. Nie jest to gra dla wymoczków, ale każdy może spróbować.

O planszówkach

Podstawowym atutem komputerowych gier planszowych jest to, że nie trzeba godzinami ustawiać jednostek, jak w wypadku zwykłych planszówek. Rozwiązany jest także odwieczny problem gier wojennych — rozpoznawanie jednostek w miarę zbliżania się do nich. Podczas potyczek obliczenia wykonuje również komputer, co znacznie oszczędza czas w stosunku do klasycznych „planszówek”.

Operacja Market Garden

Jest to trzecia część i chyba najlepsza z serii V for Victory. W grze dowodzimy wojskami alianckimi, albo niemieckimi — podczas operacji Market Garden, w rejonach Arnhem w Holandii jesienią 1944 r. Jeżeli jesteśmy po stronie Sprzymierzonych, to możemy spróbować zmienić bieg historii i poprawić błędy ich naczelnego dowództwa. Jeśli natomiast stanemy po stronie niemieckiej, to powinniśmy postępować zgodnie z historycznym scenariuszem. Oczy-

wiście, w obydwu przypadkach celem jest zwycięstwo.

Menu Główne

Bezpośrednio po uruchomieniu gry możemy wybrać opcje: stronę konfliktu; scenariusz (poszczególne etapy operacji lub całość), zestaw

ków na symbole wojskowe).

Po prawej stronie ekranu znajduje się menu boczne, podzielone na trzy części (są schowane jedne pod drugimi, więc aby je zmienić, należy kliknąć na strzałkę, wtedy w tym samym miejscu pojawia się wybrane menu). Pierwsza część — to menu ogólne, z kalendarzem, mapką i okienkiem pogody. Na lewo od menu głównego jest menu do-

„W rejonie Arnhem wojska alianckie pod dowództwem marszałka B.L. Montgomery'ego przeprowadziły z 17 na 26 września 1944 r. działania zaczepne pod kryptonimem Market Garden. Polegały one na połączeniu natarcia 2. Armii Brytyjskiej z operacją powietrzno—desantową 1. Armii Powietrzno—Desantowej (w skład której wchodziła polska 1. samodzielną Brygada Spadochronowa). Mimo zaciętych walk (w których Anglicy ponieśli 80% strat w ludziach, Polacy 23 proc.) cel operacji — otwarcie drogi wojskom alianckim do Niemiec Północnych — nie został osiągnięty.”

[Encyklopedia Powszechna PWN]

Gry z serii V for Victory firmy Atomic Games i Three Sixty — to praktycznie „planszówki” przeniesione na komputer. Są to gry z klasy strategiczno—wojennych. Dla kogoś przyzwyczajonego do gier komputerowych innego typu może więc być nudne długie siedzenie przed komputerem przy grze, w której nie ma animowanych sekwencji, pole podzielone jest na sześciokąty (przez co rzeki mają takie dziwne kształty) i za-

warunków pogodowych (zgodne z historycznymi, albo wg uznania); ustalenie przewagi lub równowagi sił powietrznych; przeciwnika (komputer lub kolega, także przez modem); rozpoznanie jednostek; itd. Po ustaleniu wszystkich opcji i wybraniu scenariusza przechodzimy do ekranu działań.

Ekran Operacyjny

W górnej części tego ekranu znajduje się pasek menu, z którego możemy wybrać operacje dyskowe, zadecydować o uwidocznieniu podziałów na hexy (czyli sześciokąty), pokazaniu linii zaopatrzenia, stref kontroli (tutaj decydujemy o stałym przydziale zaopatrzenia oraz wsparciu lotnictwa i artylerii, także tutaj możemy zmienić oznaczenia jednostek z rysun-

wództwa. Ta opcja pozwala na ustalenie poziomu zaopatrzenia dla poszczególnych dowództw, zlokalizowanie ich, przyłączenie do nich innych jednostek, itp. Na prawo od głównego jest menu operacyj-



KAŻDY POLSKI MIŁOŚNIK HISTORII II WOJNY ŚWIATOWEJ ZAPEWNE DOSKONALE PAMIĘTA WSZYSTKIE OPERACJE WOJENNE, W KTÓRYCH UDZIAŁ BRAŁY POLSKIE ODDZIAŁY. JEDNĄ Z TAKICH OPERACJI, TYLE EFEKTOWNĄ CO NIEUDANĄ, BYŁA MARKET GARDEN.

ne, w którym możemy poprosić o wsparcie lotnicze, uzyskać podpowiedź dotyczącą szansy na wygranie danej potyczki, itd. Na dole



M 1944

ekranu znajduje się pasek, w którym ukazują się informacje o jednostkach, wynikach potyczek oraz przebiegu całej akcji.

Wreszcie ostatni element ekranu operacyjnego — pole działania

(czy bitewne, jak kto woli), na którym toczy się cała akcja. Jest ono podzielone na hexy. Uwidocznione są tutaj jednostki, typy ukształtowania terenu, rzeki, zabudowania, itd. Niekiedy pokazuje się okienko adiutanta (można je wyłączyć), w którym obok wizerunku oficera sztabowego pojawiają się informacje o wyniku potyczki, porze dnia, posiłkach, czy też o niemożności przeprowadzenia jednostki przez strefę kontroli nieprzyjaciela.

Zasady gry

Ruchy jednostek wykonujemy fazami (planowanie, wykonanie i raporty o potyczkach). Jednostki za-

znaczone są kwadratami i zawierają podstawowe informacje, tj.: typ jednostki (piechota, artyleria, itp.), rodzaj jednostki (batalion, pułk, itp.) i jej numer. Dalsze informacje o jednostce (morale, zdolność bojowa, itd.) można znaleźć w dotyczącym jej oknie informacyjnym. Poszczególne jednostki mogą wykonywać wiele różnych

działań, między innymi dwa typy ruchów: strategiczny i taktyczny (różnią się one

prędkością przesuwania się jednostki oraz, co się z tym wiąże, podatnością na niespodziewany atak wroga) oraz kilka ruchów ataku i obrony (obrona w razie zaatakowania, obrona za wszelką cenę, obrona z wycofaniem się). Jednostki artylerii i artylerii zmotoryzowanej po dotarciu na wyznaczone przez nas miejsce muszą odczekać kilka tur (jest to, rzecz jasna, czas na przygotowanie sprzętu).

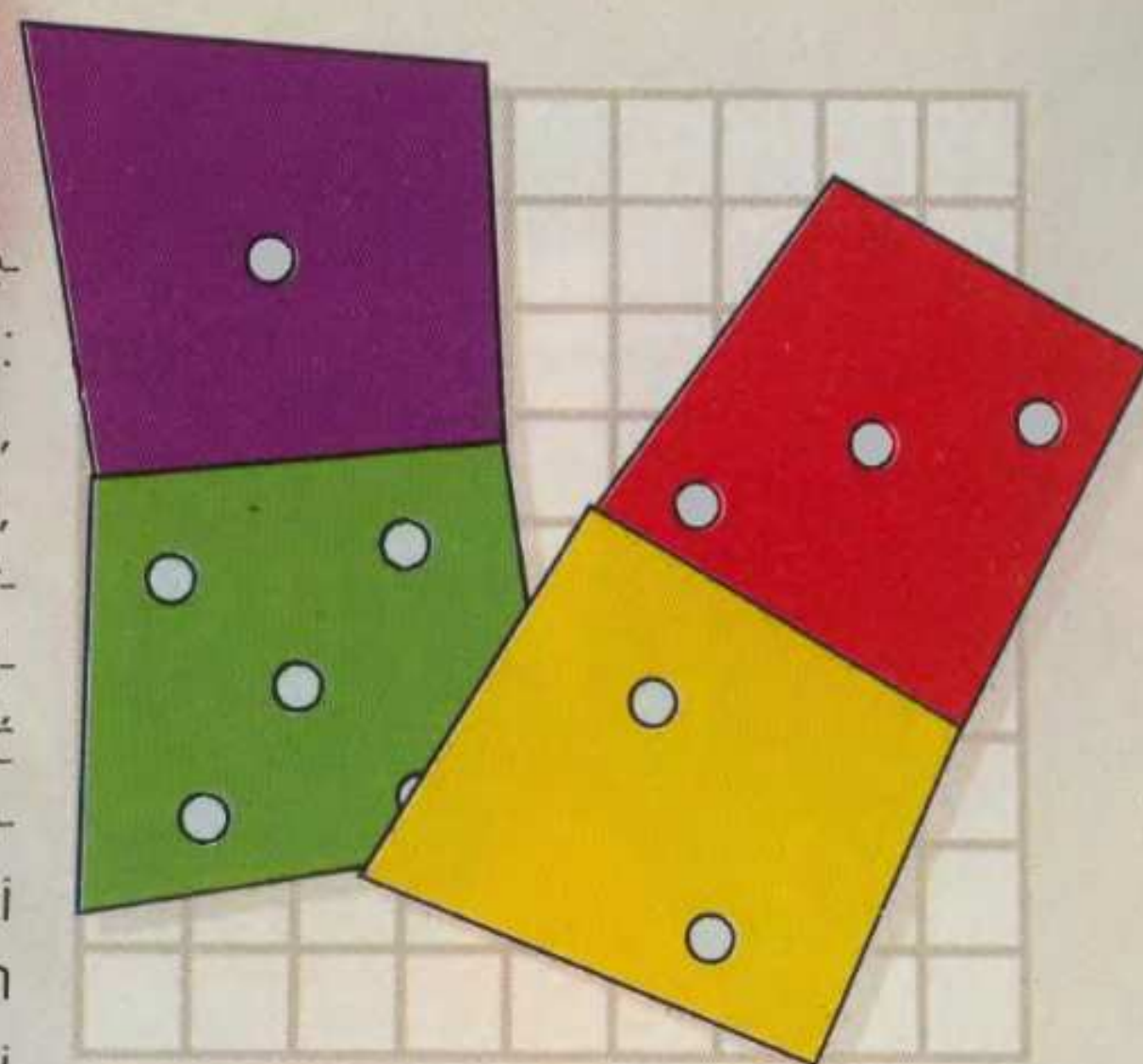
Scenariusze

Cała gra podzielona jest na 6 scenariuszy. Pierwsze pięć dotyczą poszczególnych fragmentów całej operacji, zaś ostatni — to cała operacja Market Garden. Opiszę tu jeden ze sposobów ukończenia pierwszego scenariusza (The First Bridge) po stronie Aliantów — co jest w grze znacznie łatwiejsze.

Trzy jednostki piechoty kierujemy do Zon, trzy do mostu Best. Zmotoryzowany oddział rozpoznania i jeden piechoty kierujemy do Best. Po zajęciu Zon, atakujemy Driedhoek. Dowództwo kierujemy do Zon. Jednym oddziałem piechoty dobijamy Niemców uciekających z Driedhoek i zwracamy potem swój oddział. Nowo przybyłymi oddziałami zajmujemy Herkenst, jeden z nich (piechota) kierujemy pod Zon, aby za pomocą wsparcia artyleryjskiego rozbić niemiecki batalion czołgów. I to wszystko — "zdobyliśmy pierwszy most".

Uwagi praktyczne

1. Oddziałom, które zajęły jakąś miejscowość, należy rozkazać okopywanie się.
2. W miarę możliwości należy korzystać ze wsparcia artyleryjskiego i lotniczego, ale to kosztuje (przy końcowym podli-



czaniu gry odejmowane są punkty).

3. Warto dobijać włączące się luźne oddziały wroga.
4. Zawsze należy sprawdzać przed potyczką, czy mamy szansę na zwycięstwo, bez sensu jest wysyłanie oddziałów na pewną śmierć.

Podsumowanie

Grafika gry stoi na wysokim poziomie. Przejrzyste menu, wyraźnie widoczne jednostki. Muzyczka wojskowa już na początku rozgrzewa do boju. Podczas samej gry nie ma muzyki, ale krótkie sekwencje dźwiękowe urozmaicają rozgrywkę, np. przy kończeniu danej fazy. Polecam V for Victory 3 zarówno zawodowemu wojskowemu, jak i tym, którzy jeszcze nie grali w gry tego rodzaju.

Kornel Kulisiewicz

Dystrybucja w Polsce:

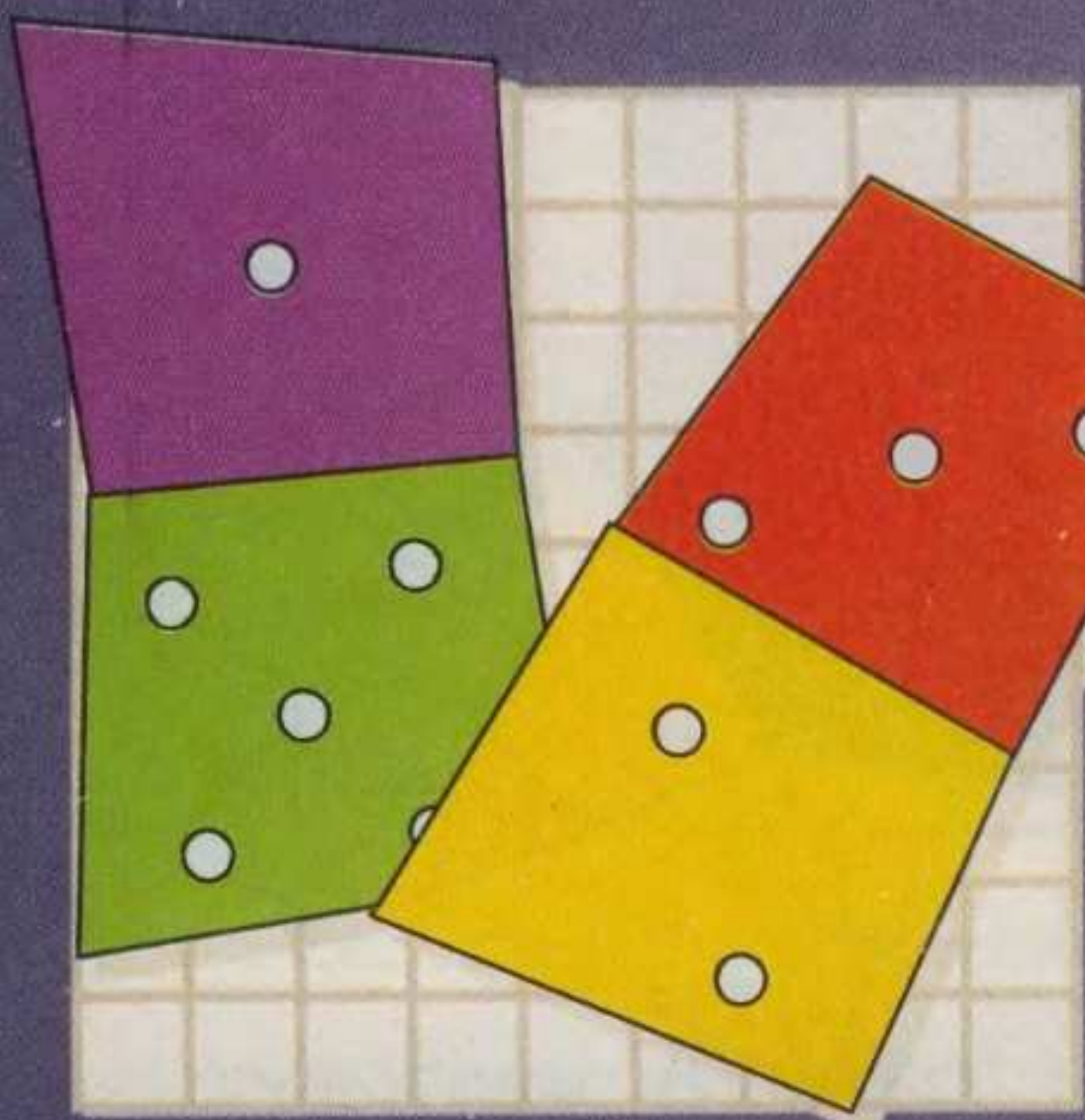
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



V FOR VICTORY 3

Three-Sixty 1993
Strategiczno-wojenna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		85%



W SŁUŻBIE PANA BOGA

CHOTA I PRAWOŚĆ, MODLITWY DO
ŚWIĘTYCH — ONE TO, OPRÓCZ ALCHE-

MICZNEJ WIEDZY I OSTRZA W
WYPRÓBOWANEJ DŁONI, PO-

ZWOLĄ CI ROZBIĆ
CZARNOKSIĘSKI
SABAT, POKONAĆ

BAFOMETA I HERETYCKICH ZAKON-
NIKÓW. PRZEMIERZYĆ MROCZNE
KRAINY.

Firmy MicroProse nikomu przedstawiać nie trzeba. Podbiła ona komputerowy świat grami Sida Meiera: Civilization i Colonization, licznymi symulatorami i grami przygodowymi, a jakiś czas temu zabrała się za tworzenie programów role-playing, przygotowując dzieła, takie jak Legacy czy właśnie opisywane tu Darklands. Z pewnością nie są to gry, które byłyby typowe dla swojego gatunku. Wyraźnie widać, że MicroProse chciała odejść jak najdalej od schematu proponowanego przezSSI w programach z cyklu Krynn czy Eye of the Beholder. Pragnęła wprowadzić nową jakość, bez nawiązywania do stereotypowych scenariuszy fabularnych (np. AD&D i pochodne). Oczywiście każdy innowator czy prorok nie ma lekkiego życia. Odejście od szablonu jest tyleż atrakcyjne, co niebezpieczne. Gracze są przywiązani do tradycji i na nowinki patrzą z pewną podejrzliwością. Nieznany dotąd z innych gier system kreowania bohaterów, odmienna scenografia świata, inaczej funkcjonująca magia — to łamanie przyzwyczajzeń i obo-

wiązujących kanonów. Czasem taki zamiar się udaje, jak chociażby twórcom gry Perihelion.

Nieco inaczej

rzecz się ma z Darklands. To program zdecydowanie mniej znany od Legacy, choć zapowiadany przez MicroProse jako ten, który wśród gier RPG stworzy nową jakość. Zamierzenia były więc bardzo ambitne, a i nie ukrywam — pomysł scenariusza wyśmienity. Bo oto zamiast penetrować mniej czy bardziej abstrakcyjne światy, możemy przenieść się w czasy historyczne, czyli do Niemiec w XV wieku. Możemy zwiedzać obszary rozciągające się na zachód od Renu, po Gdańsk i Wrocław na wschodzie, Pragę na południu i duńskie miasta na północy.

Piętnastowieczne Niemcy to niewątpliwie kraina interesująca i to nie tylko dla twórców gier komputerowych, ale również filmowców czy literatów. Państwo podzielone na dziesiątki księstw, księstewek, posiadłości biskupich. Państwo wolnych miast (Gildia Hanzeatycka), ożywionego handlu, słynnych uniwersytetów. Państwo, na terenie którego mieszkali znani filozofowie i alchemicy. Ale jednocześnie kraj szarpany

wojnami (m.in. religijnymi), kraj niebezpieczny, bo pełen rycerzy—rozbójników (tzw. raubritterów), kraj okrutnie działającej inkwizycji, polowań na czarownice i wyznawców szatana.

W takim to właśnie kraju grupa bohaterów będzie walczyć o sławę, pieniądze i łaskę samego Pana Boga. Piszę: łaskę Pana Boga, gdyż jedno ze zleceń pochodzi właśnie od tej Najwyższej Instancji. Jako karzący miecz wiary będziesz musiał zniszczyć czarnoksięski sabat i wdrzeć się do Wielkiego Monastynu — siedziby wyznawców Szatana. Zmierzysz się z demonami, a nawet z samym Bahometem.

Darklands nie wyznacza grającemu żadnego konkretnego celu. To gra bez końca. Drużyna może po prostu zwiedzać Niemcy,

walczyć i wykonywać misje do czasu, aż nie wymrze ze starości, ale ponieważ w trakcie gry można tworzyć nowe postacie i dołączać je do grupy — zabawa może praktycznie trwać non stop. Oczywiście istnieją zadania: mniejsze, takie jak wykonywanie przeróżnych zleceń dla kupców, Gildii Hanzeatyckiej, rodu Medici czy zarządców poszczególnych miast oraz większe zlecenia, jak wzmiankowana już rozprawa z heretykami i wyznawcami Zła. Na pogromcę czeka również smok pustoszący niemieckie równiny i wielu groźnych raubritterów, ufortyfikowanych w swych zamkach. Drużyna będzie też miała okazję zwiedzić kopalnie i rozprawić się z nawiedzającymi je potworami.

Program wycieczki

po średniowiecznych Niemczech jest więc naprawdę bogaty. Jeśli dodamy jeszcze do tego możliwość rozwoju wszelakich umiejętności, poznawanie świętych, uczenie się nowych formuł alchemicznych czy zbieranie relikwii, to można sobie wyobrazić, że Darklands nie powinna się zbyt szybko znudzić. Jest to rzeczywiście gra na wskroś oryginalna i nowatorska. Proponuje bardzo logiczny sposób kreowania bohaterów, polegający na ustalaniu ich losów w młodości. Tak więc, nie wybieramy dla



postaci konkretnego zawodu, jak ma to miejsce w większości gier RPG, lecz decydujemy, czym zajmuje się bohater (w cyklach pięcioletnich). Na przykład od piętnastego do dwudziestego roku życia może być mnichem, potem pustelnikiem, następnie rozpocząć karierę złodzieja, dworzani-
na czy bandyty, aby w końcu zająć się, chociażby, kupiectwem. Możliwości (i alternatyw) rozwoju bohatera jest tu co najmniej kilkadziesiąt, i należy tylko uważać, aby nie rozpocząć gry, kiedy jest on nazbyt młody, gdyż sześćdziesięcioletni lub starszy wojownik niewielkie będzie miał szanse przeżycia. Oczywiście, w zależności od wybranej profesji zupełnie odmiennie układają się zdolności bohatera; profesja ma również wpływ na jego cechy.

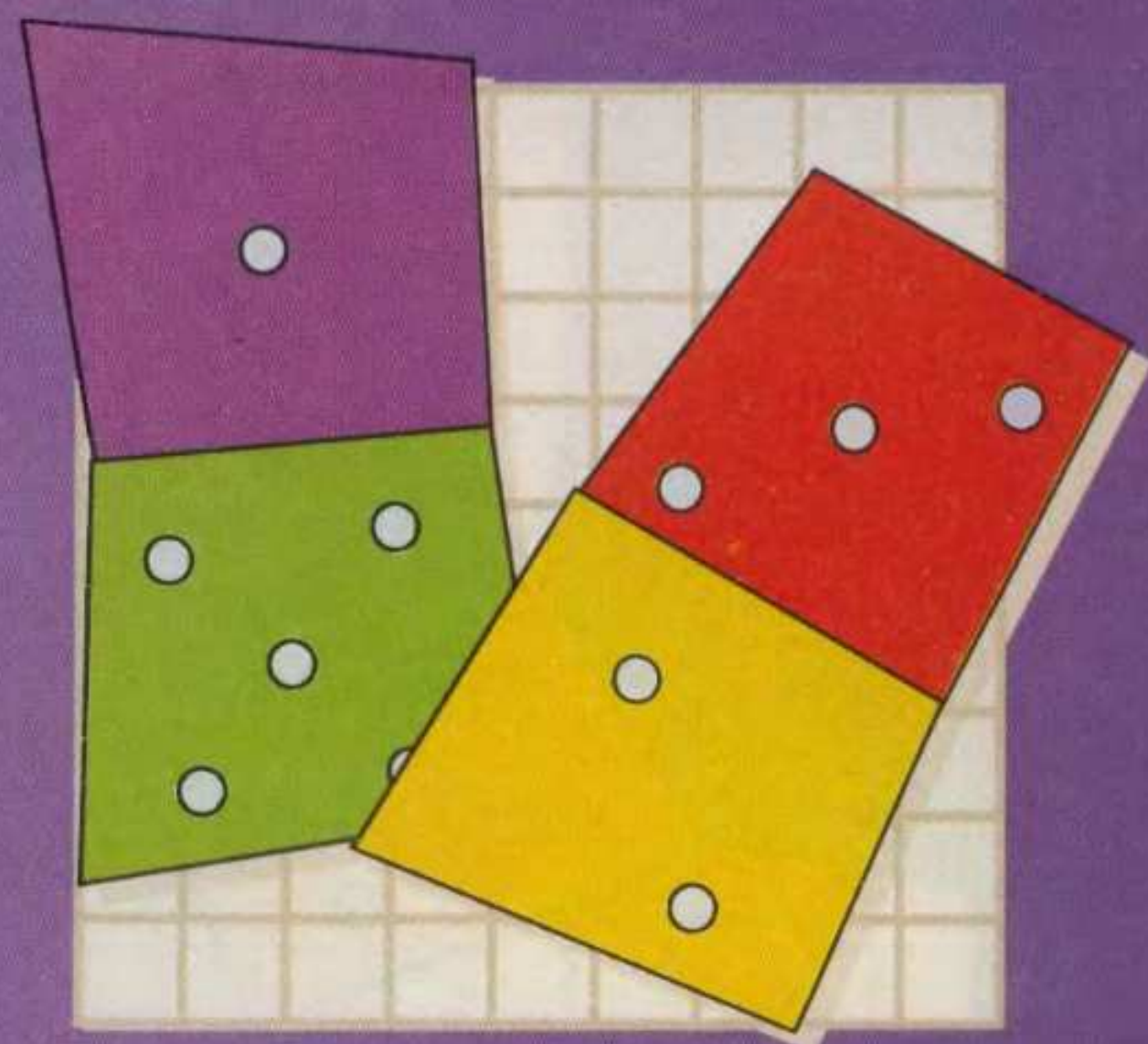
Brak magii

jest drugą cechą wyróżniającą Darklands. Rzec można, że rezygnacja z magii w grze role—playing to czysta herezja. Ale Darklands wprowadza pewne namiastki magii. Są to: alchemia i modlitwa do świętych. Tworzenie mikstur alchemicznych nie jest tu zresztą sprawą prostą. Nie dość, że trzeba znać odpowiednie formuły, nie dość, że należy kupić kamień filozoficzny i mnóstwo (czasem rzadkich i drogich) składników, to w dodatku alchemik musi charakteryzować wybitną inteligencją (nie wspomnę o cechach oczywistych, czyli zdolnościach alchemicznych).

Alchemiczne mikstury mogą się przydać zarówno w walce, jak i do uniknięcia walki (przez oślepienie przeciwnika potężnym błyskiem). Dobry alchemik potrafi też stworzyć substancje rozbijające mury i wrota oraz mikstury leczące czy też lekarstwa dodające siły, bądź zwiększające zręczność. Czynnością quasi-magiczną jest również wzywanie na pomoc świętych. Wzywający świętego musi

znać odpowiednie modlitwy, a poza tym cechować się wybitną pobożnością i posiadać łaskę Bożą. Święci są w stanie pomóc prawie w każdej sytuacji. Będą tacy, których interwencja poprawi reputację grupy na najbliższym terenie, ochroni przed śnieżną zamięcią, skonfunduje przedstawicie-

li Inkwizycji lub uspokoi dzikie zwierzęta. Spotkamy świętych, dzięki którym będzie można poznać prawdziwe intencje rozmówcy (ma to znaczenie w przypadku, gdy nie jesteśmy pewni, czy napotkany lord jest raubriterem, czy też człekiem godnym i spokojnym, oraz gdy chcemy oskarżyć kogoś o



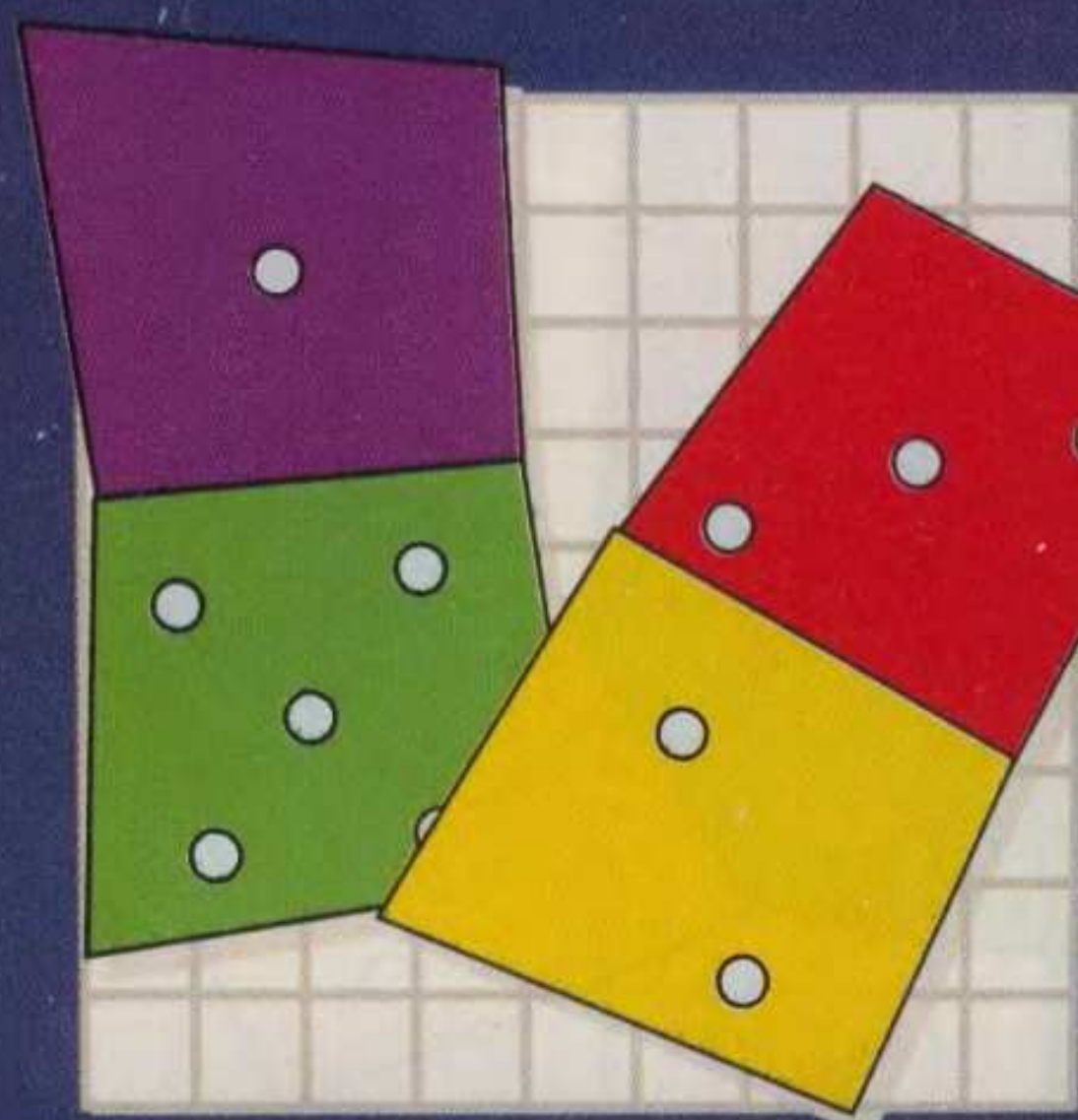
szatańskie praktyki). Spotkamy również świętych, którzy czasowo w cudowny sposób zwiększą zdolności postaci i świętych posiadających moc uzdrawiania. Galeria świętych jest ogromna. W ciągu gry uzyskujemy możliwość przyzywania aż 145 świętych! Odpowiednich modlitw można nauczyć się w klasztorach i na uniwersytetach (za stosowną opłatą).

Nowy system walki

odróżnia Darklands od innych gier role—playing. Na tym polu firmy komputerowe dokonują wciąż przeróżnych prób, czasem udanych, a czasem wybitnie nieudanych (Blade of Destiny, Ultima). W Darklands pole bitwy obserwujemy z lotu ptaka, ale walki toczą się w czasie rzeczywistym, czyli nie istnieje podział na tury. Gracz planuje działania dla każdej postaci i zostawia jej potem wolną rękę. Godne uwagi jest to, że bohaterowie reagują inteligentnie i po pokonaniu wyznaczonego celu sami wybierają następny. Tak więc w bitwie program właściwie nie oczekuje naszej ingerencji i nawet jeśli nie wydamy swym bohaterom żadnych poleceń — będą oni bronić się przed atakiem sami, wybierając optymalny dla siebie styl walki.

Wady i zalety

Czy Darklands jest grą wspaniałą? Otóż z przykro-



ścią stwierdzić muszę, że niestety nie. Otóż Darklands ma sporo wad niszczących radość zabawy. Przede wszystkim grafika. Bardzo uboga, a pod względem przedstawienia wnętrza zamków czy labiryntów — wręcz siermiężna. Pobyt w miastach polega na poruszaniu się pomiędzy planszami z odpowiednimi napisami. Graczowi, który poprzednio penetrował metropolie, np. w grach Arena, Ishar, Might&Magic lub Ultima, pomysł taki może się wydać wyjątkowo nieudany i niesmaczny. Cóż to bowiem za przyjemność wybierać zdania na ekranie monitora, zamiast naprawdę zwiedzać miasta z całym bogactwem ulic, zaułków i domów. Miasta są zresztą sztapkowe i różnią się jedynie drobnymi szczegółami, np. tym, że gdzieś jest uniwersytet, a gdzie indziej z kolei go nie ma. Tak więc choć miast i miasteczek jest

naprawdę mnóstwo, to zwiedziwszy dwa czy trzy gracz nie zostanie już niczym zaskoczony w żadnym następnym.

Razi również schematyczność i jednostajność zleceń. Właściwie ograniczają się one do odnalezienia jakiegoś rekwizytu (korona, modlitewnik, srebrna maczuga), zlikwidowania zbójckiego gniazda lub wykradzenia dokumentów. Nie ma też między zadaniami ciągłości przyczynowo-skutkowej (jak jest np. w Might&Magic) powodującej, że wypełnienie niektórych zleceń nie jest możliwe bez wykonania zleceń poprzednich. Taki system nieuchronnie powoduje znużenie gracza, któremu w końcu jest



obojętne, czy znajdzie te dokumenty dla bankiera, czy rozwali jeszcze jeden rozbójniczy zamek.

Poważną wadą Darklands jest też mała liczba potworów, brak większych różnic w taktyce prowadzenia bitwy oraz brak charakterystycznych cech dla poszczególnych rodzajów monstrów. Właściwie jest wszystko jedno, czy walczy się z wilkami, dzikami, gnomami czy rycerzami. Bitwa przebiega stereotypowo, a w wypadku walki z tym samym gatunkiem przeciwników — w sposób wręcz identyczny (ta sama liczba napastników, ta sama



Cechy bohatera

1. **Wytrzymałość** — kiedy spadnie do zera bohater nie może uczestniczyć w bitwie (traci przytomność i upada).
2. **Sila** — określa ciężar, jaki postać może nieść, ale jest również tym, co w większości gier określa się jako Hit Points czy Life Points. Kiedy więc wskaźnik siły spadnie do zera, to postać umiera (i znika).
3. **Zręczność** — zależy od niej szybkość reakcji postaci, możliwość unikania ciosów, skuteczność wspinaczki, itp.
4. **Orientacja** — pomaga zrozumieć daną sytuację, określa przygotowanie na niebezpieczeństwo i niespodzianki.
5. **Inteligencja** — ważna dla alchemików, a także dla osób pragnących zdobyć wiedzę na uniwersytetach.
6. **Charyzma** — określa zarówno wygląd zewnętrzny, jak i umiejętność oddziaływania na innych ludzi. Postać o wysokiej charyzmie potrafi np. przekonać wroga, że z grupą nie warto zadzierać.
7. **Łaska Boża** — traci się ją w czasie modlitw, aby skutecznie się pomodlić trzeba po prostu korzystać z łaski Bożej, przywrócić ją można w czasie odpoczynku lub w kościołach.

taktyka i kolejność pojawiania się). Niewygodne i mało skuteczne jest też stosowanie mikstur alchemicznych. Zważywszy na wszelkie „korowody”, towarzyszące spreparowaniu takiej mikstury wypadłoby, aby jej działanie było skuteczniejsze.

Podsumowując: Darklands jest grą szalenie interesującą pod względem pomysłu, ale źle zrealizowaną. Grając dłużej można się porządnie znudzić. Ale, mimo wszystko, mimo wszelkich jej niebagatelnych wad, zachęcam do zwiedzania średniowiecznych Niemiec. Myślę, że co najmniej przez parę wieczorów można pobawić się bez bólu, a warto po prostu poznać program tak odmienny od tego, co wśród gier role-playing ukazało się do tej pory.

A teraz, ponieważ gra nie jest wcale taka łatwa pod względem zrozumienia po-

szczególnych opcji i ikon, parę słów wyjaśnień czysto technicznych. W tabelkach znajdziecie omówienie cech i zdolności postaci, a także możliwe taktyki walki. Natomiast poniżej przedstawię tylko techniczną stronę walki i obsługi programu.

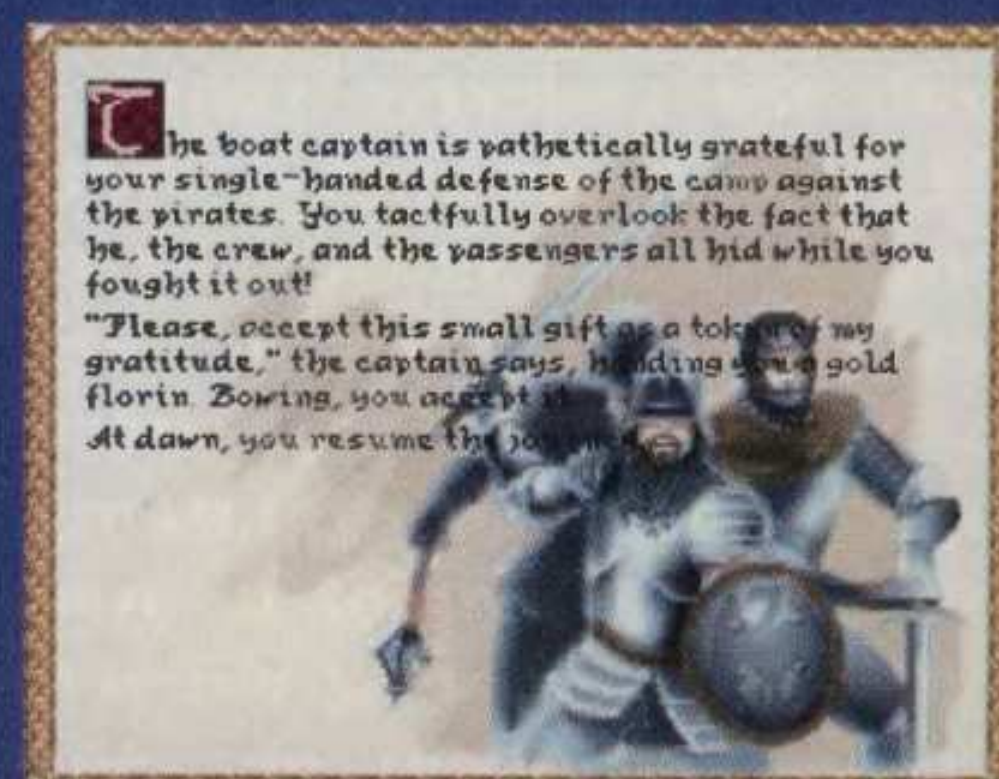
Sterowanie walką wygląda tak: klikamy PPM na daną postać tak, aby obwiodła ją ramka. Naciskamy odpowiedni przycisk na klawiaturze (A, M, T, V, B), a następnie klikamy PPM na postać wroga. Powinien pojawić się na niej czerwony punkt, znaczy to, że cel został zaakceptowany i nasz bohater będzie sobie już dalej radził sam. Zarówno rozpoczęcie, jak i zatrzymanie walki osiągamy naciskając klawisz Space Bar. Przesuw mapy to klawisz Shift i odpowiedni kursor. Jeżeli chcemy przesunąć postać wystarczy klik-



DARKLANDS

MicroProse 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		50%
Grywalność		60%
Pomysł		100%
Ogółem		65%





nąć PPM na nią, a potem na miejsce, gdzie ona ma dojść (pojawi się zarys sylwetki). Ale, jeżeli postać walczy, to aby ją przesunąć, trzeba wydać komendę Flee (F).

Swoje znaczenie mają również klawisze funkcyjne. Naciśnięcie F6 powoduje wyświetlenie informacji o grupie i mapy. Klawisz F8

nakazuje rozbić oboz, a F7 — zaczajenie się w zasadzce. Ponieważ przekazywanie przedmiotów pomię-

Zdolności bohatera

Tych oczywistych (broń, jazda konna, itp.) omawiać nie będę, ale jest kilka zdolności wymagających wyjaśnienia.

1. **Religijność** — im większa, tym szybciej odzyskuje się łaskę Bożą. Można zwiększyć religijność (religious) wynajmując w klasztorze nauczyciela.
2. **Prawość** — tylko postać o bardzo wysokim wskaźniku prawości (virtue) jest w stanie skutecznie się modlić. Poziom prawości podnosi spełnianie dobrych uczynków i ofiary na rzecz Kościoła.
3. **Znajomość gwary** — umiejętność posługiwania się mową potoczną. Postać posiadająca wysoką charyzmę powinna mieć też dobrą znajomość gwary (speak common). Nauczyciela można wynająć w klasztorze lub na uniwersytecie.
4. **Znajomość łaciny** — powinna uzupełniać się z inteligencją. Tylko mający tę umiejętność (speak latin) zostanie zaakceptowany na uniwersytecie i odczyta łacińskie napisy. Nauczyciela można wynająć na uniwersytecie bądź w klasztorze.
5. **Uzdrawianie** — wystarczy, że jeden z bohaterów posiada wysoki poziom umiejętności uzdrawiania (healing). Potrafi wtedy szybko wyleczyć grupę z ran (w czasie odpoczynku). Nauczyciela można wynająć na uniwersytecie, bądź odwiedzając uzdrowiacza w każdym z miast.
6. **Spryt** — cenna umiejętność (artifice) radzenia sobie z zamkami, rozbrajania pułapek, itp. Nauczyciela można nająć w mieście (w gildii).
7. **Skrytość** — zdolność szybkiego poruszania się w sposób niezauważalny dla wroga (stealth).
8. **Znajomość miast** — umiejętne poruszanie się po mieście (streetwise). Wykorzystuje się tę zdolność, chcąc np. uciec przed walką na terenie miasta.
9. **Znajomość lasów** — umiejętne poruszanie się po obszarach leśnych (woodwise).
10. **Alchemiczne** — tylko wysokiej klasy alchemik (i tylko posiadacz kamienia filozoficznego) może sporządzić odpowiednie mikstury. Nauczyciela można wynająć na uniwersytecie lub w każdym z miast (tam też kupuje się przepisy alchemiczne).



dzy członkami drużyny sprawa czasem grającym kłopoty, więc wyjaśnię, że w Darklands wystarczy kliknąć PPM na określony przedmiot w inwentarzu, a następnie trzymając cały czas przycisk myszy skierować strzałkę na ikonę następnej postaci. To samo dotyczy ekwipowania. Jeżeli zostało wykonane właściwie, to na ikonie informacyjnej pojawi się napis pokazujący, co postać niesie, a na ekranie postaci pokaże się dany przedmiot, np. miecz czy zbroja płytowa.

Jak skutecznie grać

1. Warto szkolić specjalistów, a więc mieć w grupie osobę o wysokiej charyzmie i jednocześnie dobrej znajomości gwary; osobę o dużych zdolnościach leczenia; osobę znającą alchemię i obdarzoną sporą inteligencją; osobę o dużym sprycie oraz kogoś prawego i religijnego (najlepiej dwie takie osoby). Doświadczenie w używaniu broni nie jest aż tak ważne, gdyż nabywa się go bardzo szybko w czasie walk.

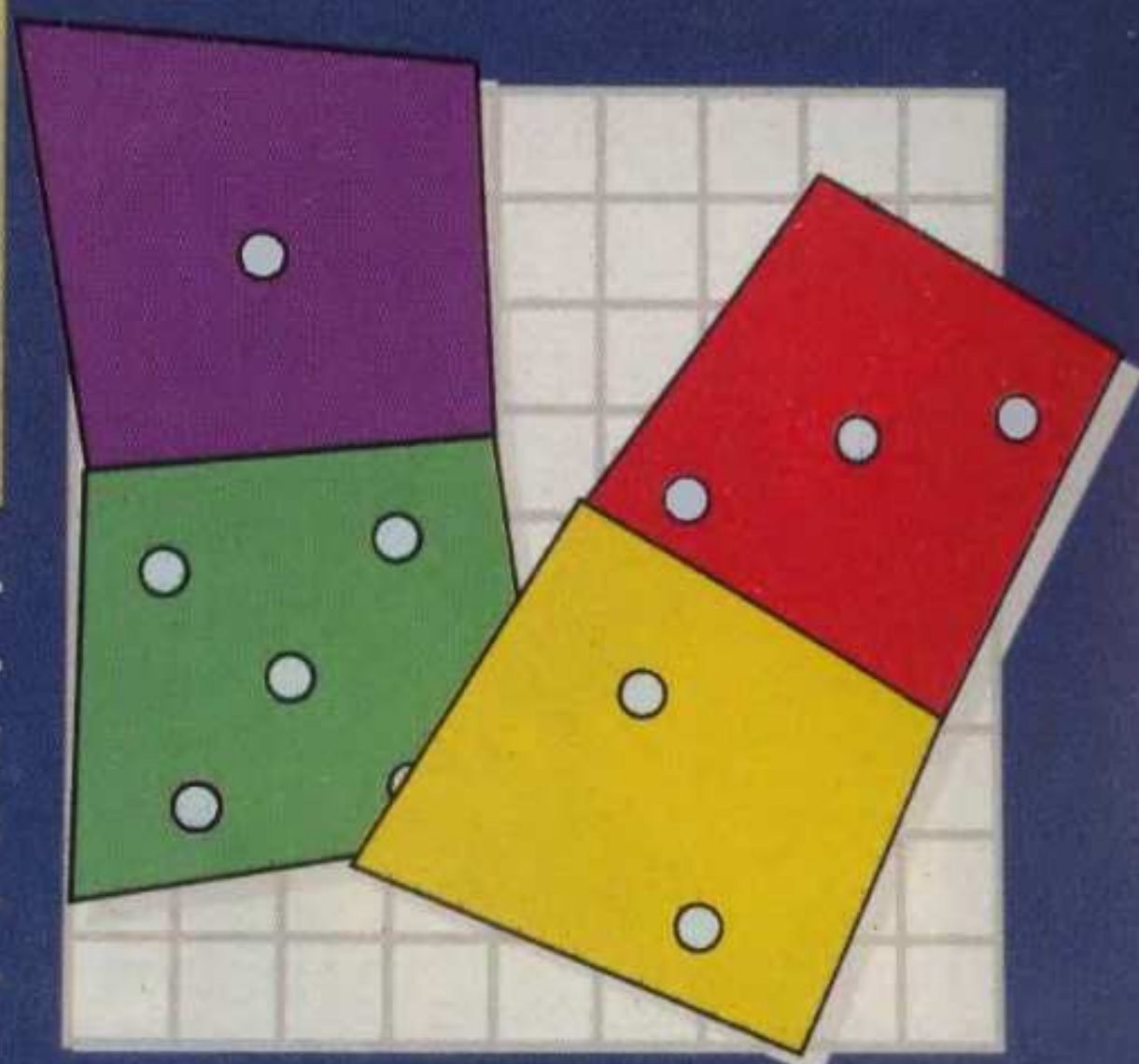


Jacek Plekara

Wymagania sprzętowe gry Darklands: 386SX, 2 MB RAM, karta VGA, 18 MB wolnego miejsca na twardej dysce.

Taktyka walki

- Attack (A)** — typowy atak.
Flee (F) — ucieczka z pola walki.
Parry (P) — skoncentrowanie się na obronie.
Missile (M) — oddanie strzału z łuku czy muszkietu.
Throw potion (T) — rzucenie we wroga mikstury alchemicznej.
Vulnerable (V) — atak z wyszukaniem słabych miejsc przeciwnika.
Berserker (B) — szalony atak, bez liczenia się z kosztami własnymi.



2. Podstawowe cechy, które każda postać powinna rozwinąć do maksimum — to wytrzymałość i, nade wszystko, siła.

3. Staraj się poznać jak najwięcej modlitw i formuł alchemicznych.

4. Jeżeli masz kłopoty finansowe, zdecyduj się zaatakować żołnierzy w jednym z miast. Będziesz tam co prawda ścigany przez prawo, ale za to zarobisz na sprzedaży złupionego uzbrojenia.

5. Odwiedzanie nocą domów to najprostszy sposób, aby wpłatać się w walkę. Plądrujący tam złodzieje biją się słabo, a dzięki pokonaniu ich pozyskasz uznanie miejscowej ludności.

GDY ELEKTROWNIA WYŁĄCZY PRĄD, PADNIE TWÓJ TWAR- DZIEL, PĘKNIE DŻOJ, ALBO RODZINA ZAGROZI EKSMISJĄ W TRYBIE NATYCHMIASTOWYM — SIĘGNIJ PO RYZYKO.

nazwą „Czołgi”. Planszę rysowało się na kartce formatu A3, a pionki wykonywało z modeliny utwardzanej w piekarniku (mój pierwszy i ostatni kontakt z kuchnią). Teraz producent dostarcza pięknie wykonaną mapę świata na utwardzanej tekturze, 6 kostek, talię lakierowanych kart i trzysta plastikowych figurek, symbolizujących walczące armie.

jest jako pojedyncze pole. Obowiązuje podział na kontynenty, grupujące w sobie państwa. Celem gry jest podbój wszystkiego, co żyje i na drzewo nie ucieka, lub w wariacie bardziej humanitarnym — wykonanie zadania zdefiniowanego na karcie wylosowanej z talii. Może to być np. rozkaz typu „Zniszcz wszystkie wojska Fioletowych” (do-

ki. Zdobyte państwa to również potencjalne źródło nowego mięsa armatniego, bowiem karty oznaczające podbite kraje ustawione w odpowiednich konfiguracjach (po trzy) można wymienić na nowe jednostki pełnych zapалу rekrutów.

Wart wzmianki jest chytry pomysł producenta, który dostarcza trzy typy figurek określających



RYZYZKO



Wyobraźcie sobie następującą sytuację: brak opcji Load/Save, umożliwiającej zapisanie stanu gry przed podjęciem ryzykownej operacji i jej odwołanie, jeśli coś pójdzie źle. Żadnych efektów dźwiękowych. Nie ma opcji nieśmiertelności, ani nieskończonej ilości amunicji. Nie da się w to grać w pojedynkę. Ani cienia szansy na grzebanie w kodzie i wprowadzanie własnych poprawek. Absolutnie niemożliwe skopiowanie. Brak obsługi myszki. Nie, to nie jest koszmar giermana — to rzeczywistość. Taka gra istnieje. To RYZYKO. Gra niezwykła, gra... planszowa.

Tak, tak — to nie jest żadna pomyłka składu. Coś trzeba robić, gdy elektrownia wyłączy prąd, padnie twój twardek, pęknie dżoj, albo rodzina zagrozi eksmisją w trybie natychmiastowym. Wtedy możesz sięgnąć po RYZYKO. W dawnych czasach, kiedy byłem jeszcze piękny i młody, a szczytem wyrafinowania był ZX Spectrum, grę tę znałem pod

Przed pograżeniem się w odmętach strategii, aliansów, zdradliwych ataków i rozpaczliwej walki z przeważającymi siłami wroga — trzeba przebrnąć przez proces instalacji gry. Polega on na zdarcie plastikowych osłon z pudełka i rekwizytów (15 sekund) oraz pracowitym wyłamaniu wszystkich 300 (sic!) figurek z plastikowych drabinek, w których tkwią (co najmniej 20 min). Potem już tylko krótki rzut oka na instrukcję i można grać. Zaraz, zaraz, ale jak? Już zapomnieliście? To gra planszowa. Poza nielicznymi osobnikami cierpiącymi na nieuleczalny syndrom samotnika — reszcie, czyli zdrowemu rdzeniowi społeczeństwa, potrzebny będzie co najmniej jeden partner (w porywach do pięciu). W zależności od liczby dopadniętych i zaciągniętych do planszy współgraczy można wybrać wariant rozgrywanej kampanii. Gra toczy się na mapie świata, na której każde (no, prawie każde) państwo traktowane

stępnym jest sześć zestawów pionków w różnych kolorach) lub „Zdobądź kontynenty: Europę, Australię i trzeci — dowolnie wybrany”. Oczywiście nie chwalimy się wylosowanym zadaniem, wręcz przeciwnie — trzymamy kartę przy orderach, bo wróg czuwał!

Kiedy znamy już cel swego życia (a przynajmniej kilku najbliższych godzin), przystępujemy do rozstawienia po jednym pionie na polu każdego państwa, którego nazwa figuruje na otrzymanych w trakcie rozpoczęcia rozgrywki kartach. Następnie, na przemian z innymi graczami, rozmieszczamy taktycznie wzmocnienia gospodarując resztą armii. Postępować można zgodnie ze szkołą Faleńską lub Otwocką, czyli wszystkie siły na jeden kierunek i walka w stylu Blitzkrieg, albo taktyczna przewaga w kilku punktach i działania globalne.

Ważne jest, że za każdy zdobyty kontynent — pod koniec kolejki otrzymuje się określone posił-

armie: piechurzy, kawaleria i armaty. Jeden pion kawalerii — to równowartość pięciu batalionów piechoty, a jeden pion artylerii — to dwa piony kawalerii lub 10 piechurów. Ułatwia to manewrowanie swymi siłami na planszy i uatrakcyjnia wygląd gry.

RYZIKO ma jeszcze jedną ciekawą cechę. Można rzucić w diabły instrukcję obsługi i samemu wymyślić własne reguły gry. Ponieważ wynik walki pomiędzy dwiema walczącymi stronami rozstrzygają rzuty kostką (a raczej kostkami), oprócz geniuszu militarnego potrzebny będzie również łut szczęścia, czynnik dobrze znany wszystkim wielkim generałom. Pamiętaj jednak, że Bóg jest po stronie silniejszych batalionów.

Albert Borowiecki

Producent
JOKER
01-932 Warszawa
ul. Estrady 10

tete

TIPS & TRICKS

Do apelu!

Tak, to jest apel poległych (redaktorów Gamblera) w walce o czytelność ręcznych bazgrołów. Otóż, nadal wielu z Was zasypuje nas małowczytelnymi listami z tipsami do "tete". Kończące zazwyczaj taki list przeprosiny za charakter pisma kierujcie do swoich rodziców i nauczycieli, nie do nas. Dziwicie się potem, że na łamach "tete" nie znajdujecie swoich propozycji tipów. Po prostu, sortujemy listy do "tete" wg ustalonej kolejności. Pierwszeństwo mają dyskietki, potem wydruki, następnie maszynopisy, a na samym końcu — rękopisy. Cóż z tego, że ktoś nadeśle rewelacyjne i nigdzie nie publikowane tipy (a sprawdził u nas?), gdy nie można się w nich rozczytać. Zdarzają się chlubne wyjątki — czytelne zbiory tipów, sprawdzone na okoliczność powtórzeń z poprzednimi numerami Gamblera. Autorzy takich materiałów mogą liczyć na sławę i nagrodę.

Nagrody pieniężne za zasługi dla styczniowej wkładki "tete" otrzymają: Przemek Ścierański z Katowic i Szymon Świder z Krosna. Dostaną po odpowiednim kawałku z 3 mln starych złotych — Głównej Nagrody "tete".

W listopadowym konkursie "Bystrego Szperacza" była do odgadnięcia tak łatwa fałszywka, że spodziewałem się stosu poprawnych typowań. Propozycji było dużo więcej niż poprzednio, ale tylko 52 trafienia. Ufundowane przez IPS Computer Group fajne gry komputerowe wylosowali: Wojciech Czok (Mysłowice), Kamil Nieścieruk (Lublin) i Andrzej Piątek (Luboń).

Tym razem wśród pojedynczych tipów ukryłem trudniejszą fałszywkę, a tytuł właśnie tej nieprawdziwej gry należy wysłać pod adresem redakcji, z dopiskiem "tete — fałszywka", w nowym, przyspieszonym terminie: do 25 stycznia 1995 roku!

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Do apelu	35	CRUISE FOR A CORPSE (Amiga)	41	KARATE PLUS (Amiga)	44
KMF FRONTIER KLUB	36	DAMOCLES (Amiga)	41	IVANHOE (Amiga)	44
Betrayal at Krondor (IBM PC)	36	DARKMAN (Amiga)	41	JAGUAR XJ-220 (Amiga)	44
COMBAT AIR PATROL (Amiga)	37	DISPOSABLE HERO (Amiga)	41	JAMES POND 2 (Amiga)	44
4D SPORTS BOXING (Amiga)	38	DOGS OF WAR (Amiga)	41	JAMES POND 3 (Amiga 1200)	44
688 ATTACK SUB (IBM PC)	38	DOUBLE DRAGON (Amiga)	41	KICK OFF 2 (Amiga)	44
ACES OF THE PACIFIC (IBM PC)	38	DOUBLE DRAGON 2 (Amiga)	41	KILLING CLOUD (Amiga)	44
ALFRED CHICKEN (Amiga)	38	DRAGON BREED (Amiga)	41	KING QUEST (IBM PC)	44
ALIEN 3 (Amiga)	39	DRAGON'S LAIR 3 (Amiga)	41	KNIGHTMARE (Amiga)	44
ALIEN BREED (Amiga)	39	DUCK TALES (Amiga)	41	KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE (Amiga)	44
ALIEN BREED '92 (Amiga)	39	DUNE 2 (Amiga)	42	LAST NINJA 3 (Amiga)	44
ANARCHY (Amiga)	39	DUNGEON MASTER (Amiga)	42	LEGEND OF THE LOST (Amiga)	44
ANTEP (Amiga)	39	DYNABLASTER (Amiga)	42	LEGEND OF VALOUR (Amiga)	44
APIDYA (Amiga)	39	ELF (Amiga)	42	LETHAL XCESS (Amiga)	44
APPRENTICE (Amiga)	39	EMPIRE STRIKES BACK (Amiga)	42	LICENCE TO KILL (Amiga)	44
ARABIAN NIGHTS (Amiga)	39	EPIC (Amiga)	42	LIGHT CORRIDOR (Amiga)	44
ARCHER POOL (Amiga)	39	EPIC PINBALL (IBM PC)	42	LINE OF FIRE (Amiga)	45
ARCHIPELAGOS (Amiga)	39	EQUALIZER (Amiga)	42	LIONHEART (Amiga)	45
ARKANOID 2 (Amiga)	39	EYE OF THE BEHOLDER (Amiga)	42	LOGICAL (Amiga)	45
ARMALYTE (Amiga)	39	F-15 STRIKE EAGLE 2 (Amiga)	42	MAGIC POCKETS (Amiga)	45
ARMOUR—GEDDON (Amiga)	39	F-16 COMBAT PILOT (Amiga)	42	MOONSTONE (Amiga)	45
ASSASSIN (Amiga)	39	F-29 RETALIATOR (IBM PC)	42	NARCO POLICE (Amiga)	45
ATOMIX (Amiga)	39	F-117A (Amiga)	42	MAGIC MARBLE (Amiga)	45
BANE OF THE COSMIC FORGE (Amiga)	39	FANTASTIC VOYAGE (Amiga)	42	NEVERMIND (Amiga)	45
BANSHEE (Amiga)	39	FANTASTIC WORLD DIZZY (Amiga)	42	NEW ZEALAND STORY (Amiga)	45
BART VS. SPACE MUTANTS (Amiga)	40	FIGHTER BOMBER (Amiga)	42	NICKY BOOM 2 (Amiga)	45
BART VS. THE WORLD (Amiga)	40	FINAL FIGHT (Amiga)	42	PANG (Amiga)	45
BEAVERS (Amiga)	40	FIRE FORCE (Amiga)	43	PARASOL STARS (Amiga)	45
BLOB (Amiga)	40	FUMBO'S QUEST (Amiga)	43	POLICE QUEST 2 (IBM PC)	45
BRIAN THE LION (Amiga)	40	FLY HARDER (Amiga)	43	P.P. HAMMER (Amiga)	45
BUMP'N'BURN (Amiga)	40	FLYING SHARK (Amiga)	43	PREHISTORIK (Amiga)	45
CAPTAIN DYNAMO (Amiga)	40	GARDEN PARTY (Amiga)	43	PUZZLES — PENTHAUSE (IBM PC)	45
CAPTAIN PLANET (Amiga)	40	GAUNTLET (Amiga)	43	R-TYPE (Amiga)	45
CARDIAXX (Amiga)	40	GAUNTLET 2 (Amiga)	43	ROGER RABBIT (IBM PC)	46
CARRIER COMMAND (Amiga)	40	GHOST'N'GOBLINS (Amiga)	43	ROLLING RONNY (Amiga)	46
CASTLE MASTER (Amiga)	40	GOLDEN AXE (Amiga)	43	SABRE TEAM (Amiga)	46
CASTLE OF DR. BRAIN (IBM PC)	40	GUY SPY (Amiga)	43	SEVEN GATES OF JAMBALA (Amiga)	46
CHAOS ENGINE (Amiga)	40	HEIMDALL (Amiga)	43	SEXTIS (IBM PC)	46
CHAOS STRIKES BACK (Amiga)	40	HOOK (Amiga)	43	SHADOW OF THE BEAST (Amiga)	46
CHASE HQ 2 (Amiga)	40	HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga)	43	SHADOW OF THE BEAST 2 (Amiga)	46
CHIPS CHALLENGE (Amiga)	40	HUNT FOR RED OCTOBER (Amiga)	43	SPACE HARRIER (Amiga)	46
CHUCK ROCK (Amiga)	40	HYBRIS (Amiga)	43	SUPER FROG (Amiga)	46
CISCO HEAT (Amiga)	41	HYDRA (Amiga)	43	SUPREMACY (Amiga)	46
CLOWN 'O' MANIA (Amiga)	41	IMPOSSAMOLE (Amiga)	43	TEST DRIVE (Amiga)	46
COOL SPOT (Amiga)	41	INDIANA JONES 4 — ARCADE (IBM PC)	43	THEATRE OF DEATH (Amiga)	46
COVER GIRL POKER (Amiga)	41	INTERCHANGE (Amiga)	44	TINY SKWEKS (Amiga)	46
CRAZY CARS 1 i 2 (Amiga)	41	INTERNATIONAL		X-WING (IBM PC)	46
CRIME DOES NOT PAY (Amiga)	41			ZOOL (IBM PC)	46
				ZOOL 2 (Amiga)	46

KMF FRONTIER KLUB

Hasło na dziś: „God Bless Imć Traktor!”

Uwaga! Mamy już OFICJALNE informacje (bezpośrednio od firmy Gametek), nt. następnej części naszej ulubionej gry — „Frontier: First Encounters”.

Będzie dużo nowości:

— Obcy — Thargoidzi powracają! Commander Jameson staje przed zadaniem stawienia czoła Thargoidom i zniszczenia ich bazy, znajdującej się poza Galaktyką.

— Nowe statki, nowe uzbrojenie, nowe wyposażenie. First Encounters oferuje graczowi niemal dwa razy tyle statków, ile było w oryginalnym Frontierze, wiele z nich będzie animowanych. Nowy osprzęt — to m.in.: silniki o nie spotykanym dotąd zasięgu, nowe rodzaje broni, pomocy nawigacyjnych i zakłócający przekaz satelitarnego (!). Opanowanie tych nowych „gadżetów” będzie wymagane, aby Twoją główną misję (Śmierć Thargoidom!) zakończyć sukcesem.

— Sekwencje walki są w porównaniu z Frontierem bardziej ekscytujące, bardziej wciągające i bardziej brutalne! Będzie możliwość powalczania z kilkoma statkami na raz!

— Ulepszona grafika. Niestety, chyba tylko na PC...

— Video Bulletin Board, czyli ruszające się obrazki zamiast martwych twarzy! W realizowaniu tych sekwencji wzięli udział wynajęci aktorzy. Też tylko dla PC CD-ROM...

— Gracz otrzyma możliwość uczestniczenia w życiu politycznym Galaktyki. Zabójstwa, transport „ważnych” ludzi, handel nielegalnymi rzeczami, niszczenie instalacji i baz militarnych — wszystko to będzie miało wpływ na atmosferę polityczną na poszczególnych planetach. O niej będzie można dowiedzieć się z gazet — następna nowość First Encounters.

Takie informacje podała firma Gametek. Co z tego się sprawdzi — dowiemy się już w lutym 1995 r., gdyż na początek tego miesiąca planowana jest premiera gry dla Amigi, CD32, PC i PC CD-ROM.

REAKCJE PAWŁOWA

Obiecana druga część listu sprzed miesiąca:

„Problemy, które dręczą czytelników: »moja wersja« rypie się lub dostaje od razu te, a te tytuły czy statki (a także forse) — wynikają głównie z tego, że mają oni źle zlaną wersję (szczególnie dotyczy to wersji z PC). ORIGINAL RULES (kto kupi za prawie 800 tys. zł Frontiera?).

Moim zdaniem nie jest sztuką od razu dostać maksymalny tytuł lub rangę, bo dalsza gra mija się z celem. No, chyba że chcą polatać sobie Mirage, ale zapewniam, że ta ekstaza bardzo szybko minie.

Osobiście gram we Frontiera co jakiś czas i nie narzekam, że na przykład po iluśdziesięciu misjach nie dostałem awansu lub odznaczenia. To wymaga wytrwałości i czasu! Dopiero wtedy dostarczy to należytego zadowolenia, gdy uczciwie zapracujesz sobie na to (czyli awans).

Powiem więcej! Są trainery do Frontiera! Posiadam takowego i nie uważam, że włączenie go przynosi należyty skutek (odradzam innym, bo to psuje grę — naprawdę brakuje tego zadowolenia!). Cóż z tego, że gdy włączyłem sobie tegoż trenera, to mam statek z tonażem 10 tys. ton (Mirage się chowa!) i forse — ponad 100 mln kredytów. Jaki sens ma dalsza gra? Chyba że zbieranie tytułów i odznaczeń. No ale przecież zbieramy je po to, aby zdobyć Mirage. No i w końcu kółko się zamyka, bo przecież statek, którym latamy, jest lepszy od Mirage!!!

No dobra, wywalmy trenera i grajmy uczciwie!!! Parę rad.

Przyjmowanie zleceń na „szybkie zejście” danego osobnika nie musi wiązać się z rozbiciem statku, czy niewykonaniem misji! Robimy to tak (w przypadku Amigi): zgrywamy stan gry, przyjmujemy misję, lecimy do celu i teraz, jeśli wokół bazy parkuje dużo statków, to na 75% „ofiara” nie wyleci. (Niestety, nastąpił przeciek i facet zerwał się wcześniej!). Jeżeli jednak wyleci (gdy statków jest mniej lub w ogóle ich nie ma — odnosi się to do stacji lub baz naziemnych), zgrywamy powtórnie stan gry (aby nie zaczynać od początku epizodu) i obserwujemy gostka. Jeśli stoimy ponad 30–50 tys. metrów od bazy, to możemy strzelać do niego z rakiety lub lasera, ale i tak ofiara na 80% rozwali się wtedy o planetę

[i misja nie zostanie zaliczona — Traktor]. Poczekaj aż wejdzie w nadprzestrzeń, włącz Hyperspace Cloud Analyzer, spis, gdzie poleciał i grzej za nim. Po hiperskoku przeważnie musimy poczekać na ofiarę, a gdy się pojawi, to na mapie klikamy na niego, jako na destination (czyli cel lotu) i po włączeniu autopilota sprawdzamy, włączając transmitter rozmów, czy jest to właściwy statek (czasem może to być inny). No dobra, ale zapewne zauważysz, że zacznie on uciekać przed nami. I co tu robić? Otóż należy połączyć się z nim i wypytać go o wszystko, pogrozić i poprosić o pomoc: „Help, I'm under attack!” lub „Help, my ship is broken!”. Następnie, goniąc dalej pacjenta na autopilocie, odpalamy w jego stronę rakietę. Obojętnie jak jest daleko (może być nawet „out of range”), zacznie lecieć w naszym kierunku. Teraz, gdy zbliży się odpowiednio — rozwalamy pacjenta i po bólu. Misja załatwiona. Jest to sposób skuteczny na 80% i więcej”.

Commander Darek, Słupsk, Facece.

Za miesiąc ciąg dalszy listu!

Sprostowania**„Nr. 9/94**

Commander KK zapewne nie potrafi korzystać z pilotki — opisuje sposób dokowania identyczny, jak podczas braku autopilnika [??? — Traktor]. W jednym tylko przypadku on zawodzi: gdy starport znajduje się po przeciwnej stronie planety, autok nie chce przeprowadzić nas niczym neutrino poprzez centrum globu [he he, Software (C) 3096 Microsoft Corp. — Traktor]. Eksplozja, związana z walką na rakiety, spowodowana jest ostrzałem policji za użycie broni w pobliżu doku.

Commander WG — jeżeli posiadasz na pokładzie kogoś lub coś, co zagraża Imperium (szpiega czy plany bitewne), to wysyłają za Tobą swoje statki, m.in. Imperial Courier. Czasami są to również piraci posiadający taką balę. Autopilot potrafi namierzyć każdy statek, tylko czasami Twój statek ma większą zwrotność (porównaj Thruster Acceleration).

Nr. 6/94

Commander KM — dzięki dotacjom można np. przekupić maniaków wymagających przepustek do systemów. Dorzucając kasę dla Guardians of the Free Spirit, możesz wlatywać do van Maanens Star. Natomiast fundacja Ban Military Drives — to „zieloni”, którzy, jak sama nazwa wskazuje, walczą o zakaz używania napędów militarnych.”

Commander JC, Siemianowice Śląskie, Uran.

**UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE
TWARDYCH DYSKÓW**

co najmniej gigabajtowej pojemności do Klubu Maniaków Frontiera pod adresem redakcji, z dopiskiem „FRONTIER”.

Znikając w nadprzestrzeni

Imć Traktor II Jr.

Betrayal at Krondor (IBM PC)

Jeśli nadal masz problemy z poruszaniem się po grze Betrayal at Krondor, jeśli utknąłeś gdzieś na dobre i nie wiesz, co dalej robić, a przeczytałeś już mój opis (w tym właśnie numerze Gamblera), to dopiero wtedy zezwalam Ci — Szanowny Graczu, na skorzystanie z tej solucji.

MISJA PIERWSZA — odprowadzenie Goratha do Krondoru nie jest takie proste, bo na drodze (w którąkolwiek stronę by iść) czyhają bandyci. Kto ma czas i ochotę, może poszwendować się po okolicy i wypełnić kilka zadań (np. pomóc krasnoludom w kopalniach lub kapłanom). Można też znaleźć skrzynki ze „skarbami” (jedną warto otworzyć, bo znajduje się w niej pergamin maga z czałem Dragon Skin). Aby wejść do krondorskiego pałacu, musisz najpierw spenetrować pałacowe podziemia. Potem odszukaj Jamesa, od którego otrzymasz klucz otwierający jedną z krat.

MISJA DRUGA — trzeba dotrzeć do miasta Romney. Po drodze zostaniesz zarażony i musisz co prędzej udać się do Sliden. Kapitanowi zapłać za kurs do świątyni, a tam już za darmo zostaniesz wyleczony. W jednym z opuszczonych domów, w okolicach Lyton, znajdziesz Glazer's Guild Seal, dzięki którym Mitchell Waylander wpuści Cię do Romney.

MISJA TRZECIA — masz się dowiedzieć, kto odpowiada za śmierć królewskich żołnierzy w Romney. W Kenting Rush od maga otrzymasz Lightning Staff, a dalej na północy — w świątyni Kahooli dowiesz się, kto jest lokalnym przywódcą zabójców z Gildii Śmierci. Aby kapłan zaczął mówić, musisz doprowadzić grupę do stanu „starving”. Navon du Sandau ma przy sobie Cellar Key. W schowku (w studni) znajduje się figurka szachowego skoczka, otwierająca wejście do podziemi assasinów (znajduje się w wodospadzie pomiędzy Cavall Keep i Prank's Stone). Hasło do skrzyni brzmi: Darkness.

MISJA CZWARTA — Owyn i Gorath znaleźli się w lochach złego władcy z Sar-saragoth. Najpierw, w podziemiach, pozbieraj własny dobytek (niestety, pieniądze znikają), a potem czeka Cię długa i męcząca wędrówka po labiryncie lochów. Warto w trakcie trzeciej misji zaopatrzyć się w zapas żywności, gdyż teraz bardzo się przyda. W lochach trzeba odnaleźć Interdicator Key, otwierający południowe drzwi. Po opuszczeniu lochów odszukaj i uaktywnij głaz Nalar's Rib za pomocą szmaragdu. Następnie znajdź wiedźmę Cullich (będziesz miał okazję wysłuchać jej bardzo prywatnej rozmowy z Gorathem). Cullich nauczy Owyna czaru And The Light Shall Lie, pozwalającego grupie na przybranie postaci moredheli. Teraz trzeba wejść do Harlech (rzuciwszy przedtem czar) i porozmawiać z Moreaulfem, który poda Ci hasło dla strażników pilnujących mostu (słowo password uaktywni się w trakcie rozmowy tylko wtedy, jeżeli wcześniej porozmawiałeś ze strażnikami).

MISJA PIĄTA — Owyn i Gorath odpoczywają. W tej przygodzie czas na Lockleara, Patrusa i Jamesa. Wykonując zadania w tej misji, zwróć uwagę na to, że napisy w języku moredheli można odczytać tylko po uprzednim rzuceniu czaru Union. Misja piąta składa się z czterech odrębnych zadań:

1. Za pomocą Coltari Poison zatruj wrogom żywność (hasła do skrzyń: Onion, Door, Outside).
2. Odszukaj barda Tamneya, który ukrył się w stodole niedaleko Teeth. Drzwi stodoły może wyłamać tylko osoba dysponująca dużą siłą fizyczną (żółta mikstura czasowo zwiększa siłę). Od barda otrzymasz diamenty, które zamień na gotówkę, aby przekupić strażników.
3. Wykradnij cenne dokumenty z domu kapitana Kroldecha z Raglan. Aby tego dokonać, musisz najpierw odnaleźć brakujący element katapulty (w skrzynce, na północy), nastawić katapultę i wystrzelić. Teraz ze zrujnowanego domostwa możesz zabrać papiery.
4. Musisz odnaleźć sześciu magów i zlikwidować ich, będzie to już ostatnie zadanie w tej misji. Zlecenie na zabójstwo otrzymasz do lorda Northwarden, gdy tylko wrócisz do niego z meldunkiem o wykonaniu poprzedniego zadania. Magowie skryli się na zachód od Teeth. Ta walka jest chyba najtrudniejsza w całej grze. Nawet ostateczne spotkanie z Makalą wydaje mi się nieco łatwiejszym pojedynkiem.

MISJA SZÓSTA — poprzednia misja była chyba najtrudniejsza do wykonania, za to w szóstej będziesz zmuszony przemierzyć szmat świata. Marszruta wygląda następująco: podziemia Krondoru (znajdź Idol of Lassur, porozmawiaj z Katt), Malac's Cross (porozmawiaj z opatem), okolice Sloop (Mitchell Waylander), z powrotem do opata, Eggley (weź mapę z zamkniętego domu, zamek otworzysz kluczem znalezionym przy trupie niedaleko Krondoru), podziemia Sarth (znajdź przejście do biblioteki), kopalnie na południu od LaMut (znajdź przejście do krainy Elvandar), odszukaj Calina, a potem Tomasza. Cała przygoda jest łatwa, ale za to szalenie czasochłonna.

MISJA SIÓDMA — musisz odnaleźć w lesie Dimwood maszynę teleportującą. Znajduje się ona za pasmem górskim (jedna z gór jest mirażem). W skrzyni otwieranej słowem Snowflake odnajdziesz hasło, które podasz strażnikom mostu. Drugą ze skrzyń otwiera słowo Victory.

MISJA ÓSMA — należy odnaleźć i uwolnić czarodzieja Puga. Znajdziesz się teraz w krainie, gdzie magia działa w sposób odmienny niż w reszcie świata. Tutaj mag powinien korzystać z

kryształowego kijka (crystal staff), a co pewien czas musi podładowywać go niebieskimi kryształami. Najpierw zabierz Cup of Rlln Skrr z chaty na południowym wschodzie wyspy, potem uaktywnij kolumny na północy i przejdź do chronionego magicznym polem domu. Tam właśnie odnajdziesz Puga. Nim jednak razem wejdziecie do podziemi, trzeba przeszukać południowy zachód wyspy i nauczyć obu magów czaru Strenght Drain ze znalezionych pergaminów. Pilnujące podziemi stwory — wind elemental (wietrzne żywiołaki?) można bowiem zniszczyć tylko i wyłącznie za pomocą tego czaru.

MISJA DZIEWIĄTA — nie przekroczysz drzwi, póki nie odnajdziesz i nie zabijesz sześciu magów. Podziemia są upiornie rozległe, a magowie niestety pochowali się pojedynczo, więc podróż jest długa, a poszukiwania żmudne. Koniecznie na początku trzeba odnaleźć klucz Ralen-sheb (w pierwszej komnacie obszukaj jednego z zabitych). Potem zlikwiduj magów i.. już tylko spotkanie z Makalą. Specjalnie, na czas walki z nim, zachowałem sobie róg przyzywający dzikie psy i muszę przyznać, że spisał się (a właściwie, psy się spisały) wręcz nadzwyczajnie...

Jacek Piekara (Warszawa)

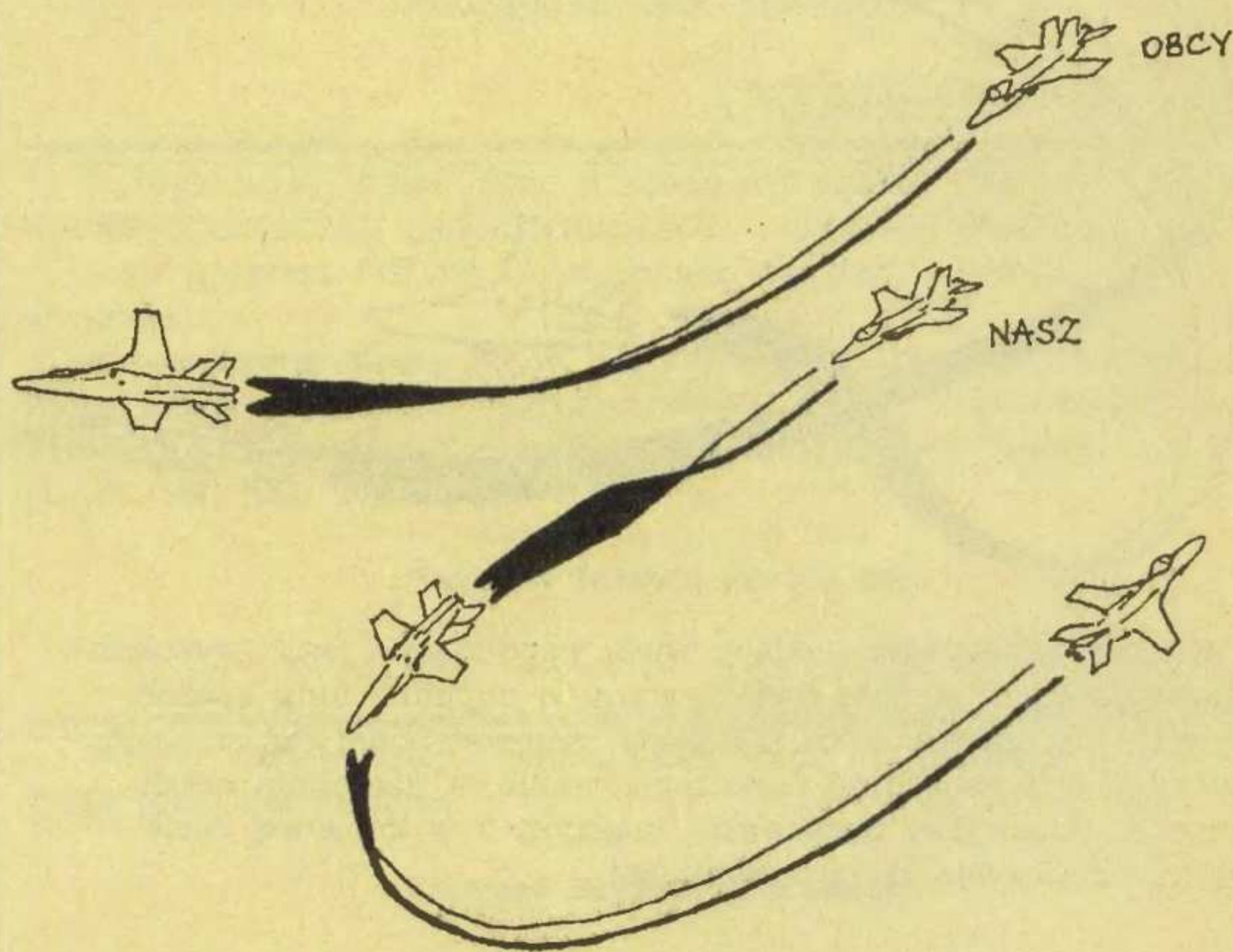
COMBAT AIR PATROL (Amiga)

Bez znajomości zasad walki powietrznej nie można zostać pilotem współczesnych samolotów bojowych. Zwłaszcza piloci samolotów myśliwskich muszą perfekcyjnie wykonywać wszystkie manewry bojowe, aby nie dać się zestrzelić już w pierwszym pojedynku „head-to-head”.

Również miłośnicy współczesnych symulacji lotniczych muszą opanować chociaż kilka najważniejszych manewrów z bezpośredniej walki powietrznej, jeśli chcą czerpać przyjemność z komputerowo-bojowego latania.

Omówienie schematów czterech podstawowych manewrów dedykuję graczom, którzy zapoznali się już z moim opisem gry Combat Air Patrol (w tym numerze Gamblera). Oczywiście pozostali „piloci bojowi” także mogą skorzystać z tego materiału.

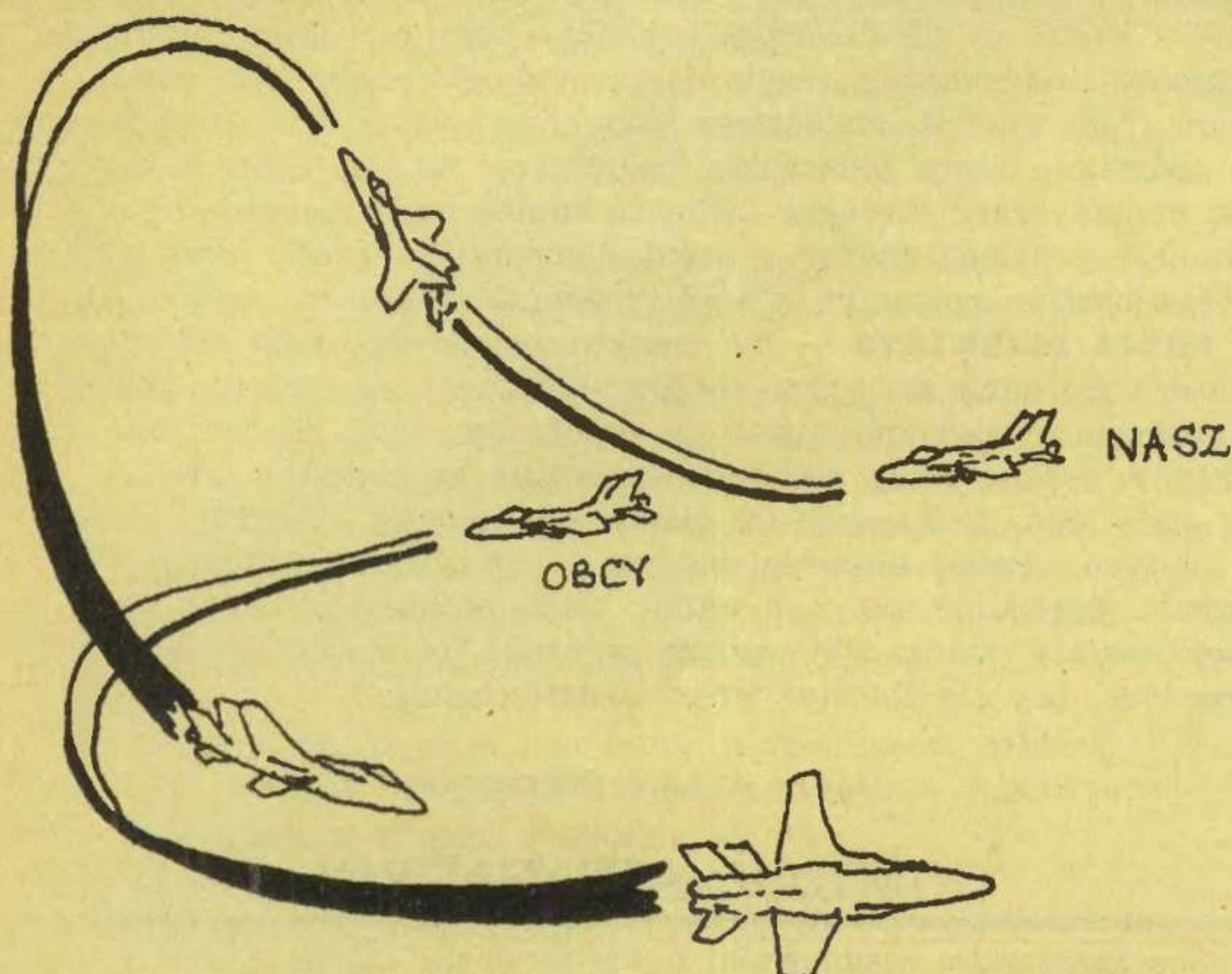
SPLIT-S



Manewr defensywny, mający na celu uwolnienie od zbliżającego się przeciwnika. Obrót na plecy, następnie gwałtowne nurkowanie — nie pociągają za sobą zbyt dużej utraty prędkości, mimo skierowania samolotu w przeciwną stronę.

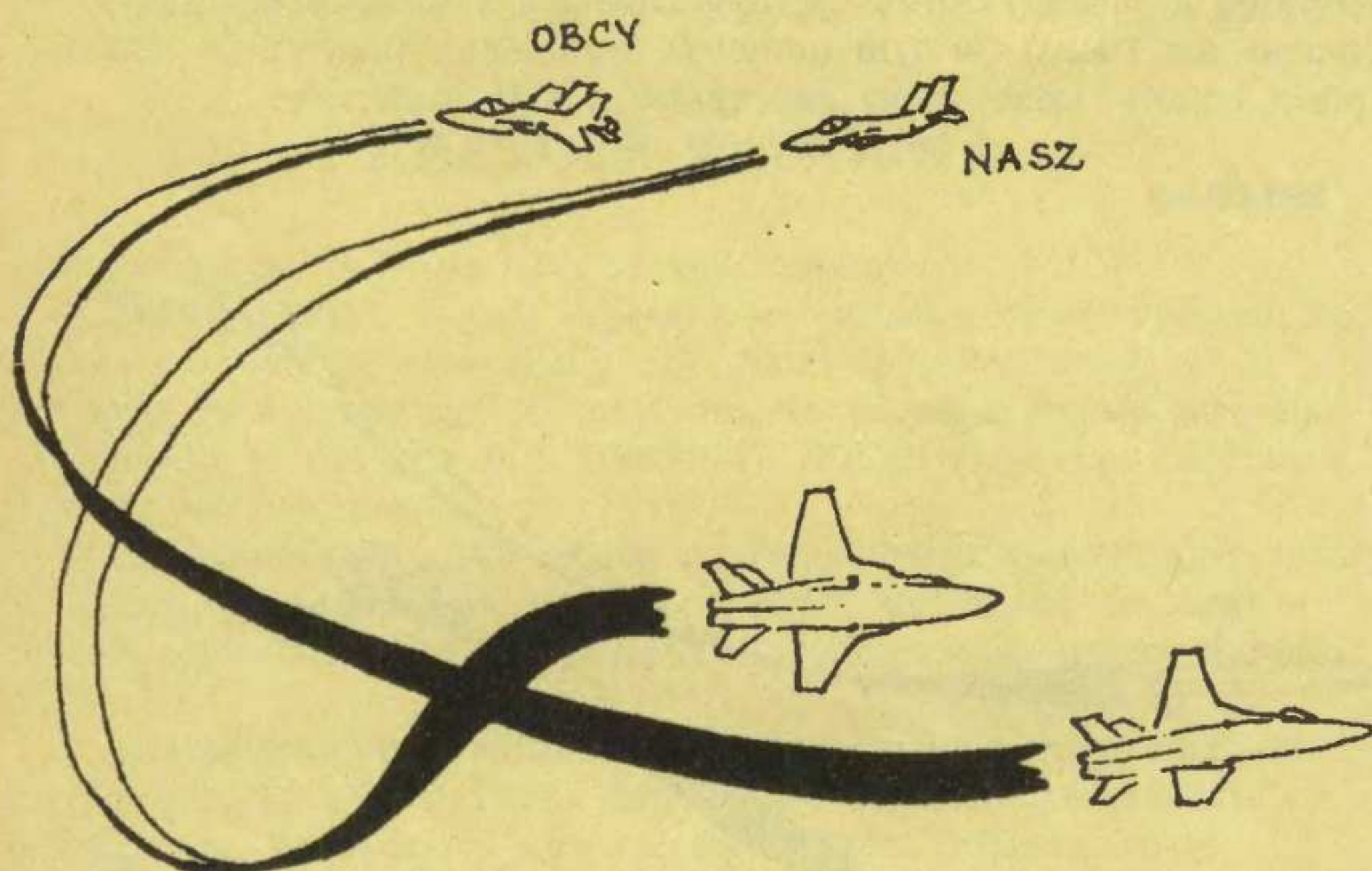


HIGH G YO YO



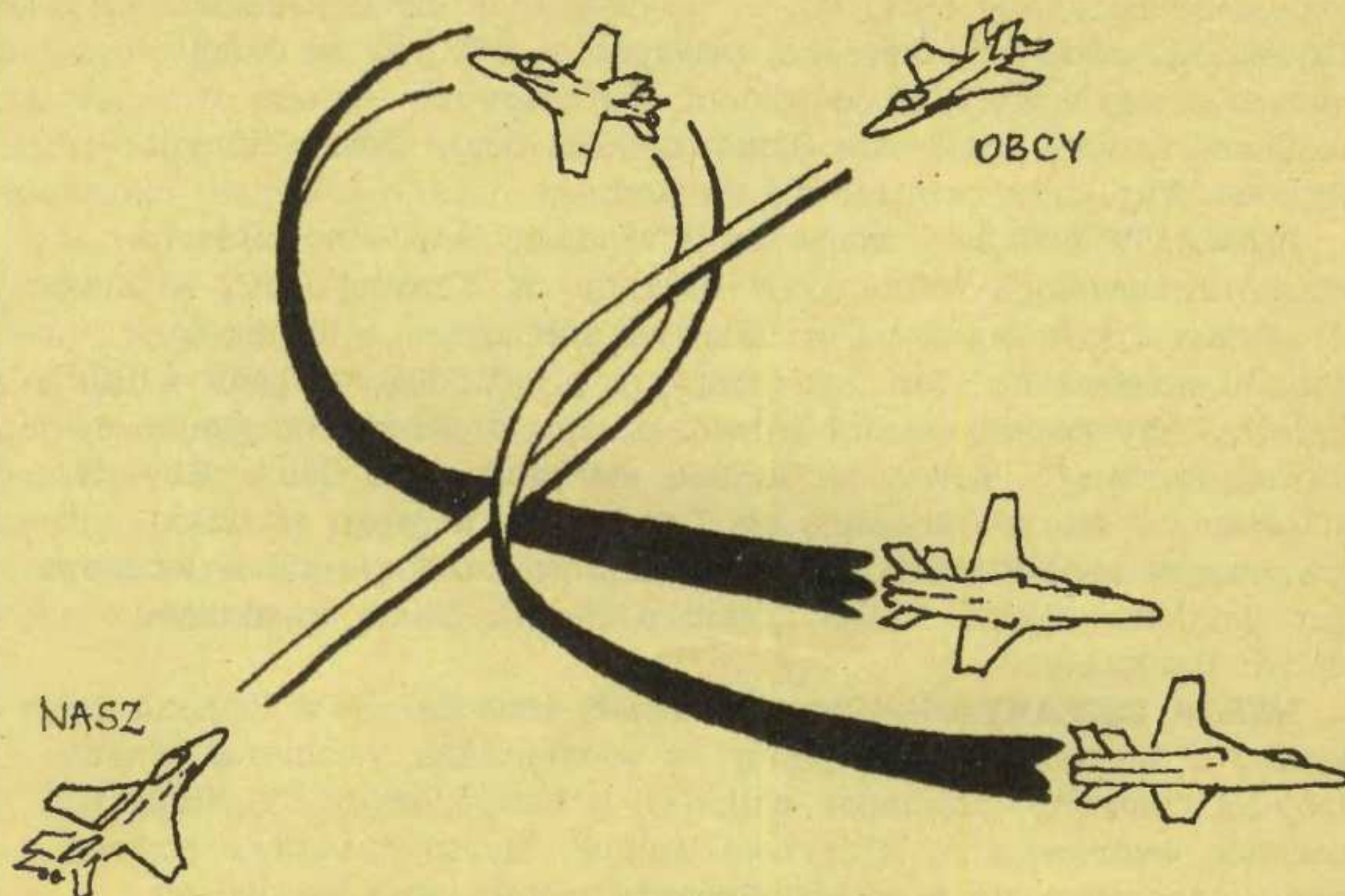
Manewr ofensywny, stosowany po gwałtownym zwrocie maszyny atakowanej — umożliwia ponowne zajęcie dogodnej pozycji na jej ogonie. Należy poderwać samolot do góry (bez znacznej utraty prędkości) obracając go równocześnie w stronę uciekającego przeciwnika, po czym zanurkować ze zwrotem — aby osiągnąć efekt przewyższający klasyczny zwrot.

LOW G YO YO



Manewr ofensywny, mający wiele wspólnego z jego „wysokim” odpowiednikiem, chociaż wykonywany w zupełnie inny sposób, niemalże na odwrót. Pilot atakujący, zamiast poderwać samolot, wykonuje w początkowej fazie nurkowanie, a następnie zwrot, któremu towarzyszy poderwanie maszyny i w końcowej fazie — wejście na pozycję za przeciwnikiem.

HEAD ON



Manewr ofensywny, stosowany przy czołowym zbliżeniu samolotów. Na początku poderwanie maszyny wraz z obrotem w kierunku uciekającego, następnie nurkowanie ze zwrotem.

Przemek Ścierański (Katowice)

4D SPORTS BOXING (Amiga)

Najważniejsza w walce jest siła. Jeśli podczas treningu podwyższysz ją do maksimum — to na ringu wystarczy, że będziesz „pchał się” na przeciwnika z wciśniętym Fire.

Przemek Ścierański (Katowice)

688 ATTACK SUB (IBM PC)

Jeśli chcesz uciec przed torpedą, daj — całą naprzód, jednocześnie skręcając maksymalnie w lewo albo w prawo. Niestety, nie zawsze się udaje. [I bardzo dobrze — red.]

Jacek Babczyński (Częstochowa)

ACES OF THE PACIFIC (IBM PC)

1. Jeśli prowadzisz eskadrę myśliwców i spotkasz wroga — nadaj przez radio komunikat do „Entire Flight”, aby atakowali (wrog musi być wykryty). Zaatakują skuteczniej niż bez tego komunikatu.

2. Jeśli Cię atakują — to nie patrz skąd, tylko rób „Break” i nadaj komunikat „Clear my tail” do Wingmana.

3. Lecąc amerykańskim samolotem, przeciwko celom naziemnym zawsze bierz rakiety.

4. Jeśli dostałeś zadanie zatopienia wrogich okrętów (Warships) i lataasz na amerykańskich myśliwcach, to masz wspaniałą okazję do nabicia dużej liczby punktów. Fundnij sobie nieskończony zapas amunicji, weź rakiety i „grzej” do oporu.

5. Nie wszystkie zniszczone statki od razu toną, dlatego używaj opcji „Inflight Info”. Jeśli rozwalisz jakiś statek, to pojawi się tam napis „Scratch one ship”.

Jakub Surówka, „Cobra” (Kraków)

ALFRED CHICKEN (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz HELPMARK. Klawiszami 1-9 wybierasz poziomy.

Przemek Ścierański (Katowice)

ALIEN 3 (Amiga)

Z menu opcji wybierz „Hard” i weź 6 kredytów. W czasie gry naciśnij jednocześnie: [Space Bar] + [N], a znajdziesz się na następnym poziomie.

Przemek Ścierski (Katowice)

ALIEN BREED (Amiga)

Na poziomie drugim wejdź do Intex System i wpisz jedno ze zdań: THE IRAQIS MADE THE WEAPONS lub PITBULLS ON THE LOOSE.

Spróbuj też wpisać jedno z haseł: READ, GAMESX, FULL CONTACT, LEEDS, SPADGE, GALLUP, LIVERPOOL, NEWCASTLE, BROWN.

Przemek Ścierski (Katowice)
Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

ALIEN BREED '92 (Amiga)

W Intex wpisz I WANT FISH i spróbuj użyć klawiszy: F3, F6, F7 i F9.

Jeśli grasz z kolegą, ustaw w menu opcję „Credit On”. Następnie, będąc na pierwszym etapie, wejdź do Intex i wpisz PPPEAB. Teraz wyjdź z Intex, po chwili wejdź do niego ponownie i wpisz PPEAB, co pozwoli Ci przenieść się aż na dziesiąty etap. Teraz znajdź w nim Intex i „zaloguj się”, a staniesz się cholernie bogaty.

Przemek Ścierski (Katowice)

ANARCHY (Amiga)

W High Score wpisz się jako FUNNY FACE. Po rozpoczęciu nowej gry zatrzymaj akcję i wpisz WELL ARD. Klawisze [0...9] i [-] ułatwią grę.

Przemek Ścierski (Katowice)

ANTEP (Amiga)

Na początku gry idź do miasta i zaoferuj sprzedaż swoich przedmiotów. Gdy zostaniesz zapytany, które przedmioty chcesz opchnąć, naciśnij klawisze [1...5]. Przedmioty, których wcale nie masz, zostaną sprzedane! Niezły interes.

„Banan” (Warszawa)

APIDYA (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz ULRDABBA — masz teraz pełny arsenał, ale ten chwyt działa tylko jeden raz w danej grze. Wciśnij jednocześnie klawisze Help i Del — zwolnisz akcję gry.

Przemek Ścierski (Katowice)

APPRENTICE (Amiga)

Podczas gry przytrzymaj klawisze Del i F3, a będziesz miał więcej życia.

Przemek Ścierski (Katowice)

ARABIAN NIGHTS (Amiga)

Na pierwszym poziomie gry, przy spadaniu w tunelu trzymaj joystick w prawo — wejdiesz do ukrytej komnaty z brylantami. W tym samym miejscu możesz, z pierwszego od wejścia kociołka, wyskoczyć do góry w lewo na niewidzialną półkę i jeszcze raz do góry — po Lampę Aladyna.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

ARCHER POOL (Amiga)

Podczas TrickShot wpisz VF12 i wybierz demonstrację dla dwóch graczy.

Przemek Ścierski (Katowice)

ARCHIPELAGOS (Amiga)

Ukończ dwa etapy i naciśnij Return, aby wybrać pozostałe. Wpisz teraz 8421 i jeszcze raz naciśnij Return. Teraz możesz wybrać, co tylko zechcesz.

Przemek Ścierski (Katowice)

ARKANOID 2 (Amiga)

Włącz Caps Lock i na ekranie tytułowym wpisz MAGENTA. Podczas gry naciśnij klawisz S w celu ukończenia etapu. W High Score wpisz DEBBLE S, a będziesz miał nieskończenie wiele żyć.

Przemek Ścierski (Katowice)

ARMALYTE (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz DELTA 3 — otrzymasz nieskończenie wiele żyć. Możesz sobie pomóc dodatkowo, naciskając klawisze: [1], [2] i [F].

Przemek Ścierski (Katowice)

ARMOUR—GEDDON (Amiga)

Na drugiej planszy tytułowej najedź kursorem na lewy górny róg ekranu. Następnie wciśnij i przytrzymaj lewy Shift, i teraz naciśnij LPM. Wejdiesz w ten sposób do specjalnego edytora, który obsługuje za pomocą klawiszy: [7], [8], [F9], [F10] i kursora.

Przemek Ścierski (Katowice)

ASSASSIN (Amiga)

W High Score wpisz jedno z haseł: ASSASSIN, THE ONE ONLY, SUPERFROG, ALIEN BREED, PROJECT X, PSIONIC SYSTEMS.

Jeśli wpiszesz MIDAN — zaczynasz grę tam, gdzie ostatnio skończyłeś.

W pierwszym etapie wejdź jak najwyżej na pierwsze drzewo, które napotkasz. Zatrzymaj teraz akcję i wpisz ACEVIEWFROMUPHEREMATE, następnie uruchom grę i pomóż sobie klawiszami: [1...6], [W], [E], [C].

Przemek Ścierski (Katowice)

ATOMIX (Amiga)

Wciśnij klawisz Help i wpisz TIME. Jeśli nie zadziała, wpisz TIME jako kod poziomu.

Przemek Ścierski (Katowice)

BANE OF THE COSMIC FORGE (Amiga)

Kod do drzwi w SE Tower (na końcu pierwszego poziomu) brzmi: SNOOPCHERI.

„Banan” (Warszawa)

BANSHEE (Amiga)

Na tytułowym obrazku podczas intro wpisz FLEV17 i naciśnij Return. Otrzymasz nieskończoną liczbę żyć oraz możesz kursorami zmieniać poziomy.

Przemek Ścierski (Katowice)



BART VS. SPACE MUTANTS (Amiga)

Jeśli masz gwizdek — stań przed ostatnim oknem Springfield Retirement Home i rozwal je. Powinien pojawić się gość, który zacznie w Ciebie rzucać pieniędzmi. Chyba wiesz, co masz teraz robić.

Przemek Ścierski (Katowice)

BART VS. THE WORLD (Amiga)

Na tytułowym ekranie wpisz MISTER CABBAGE.

Przemek Ścierski (Katowice)

BEAVERS (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz ZEGOOOL lub MRCLINK.

Michał Domczak (Gdańsk)
Przemek Ścierski (Katowice)

BLOB (Amiga)

Wpisz ANKH jako kod.

Przemek Ścierski (Katowice)

BRIAN THE LION (Amiga)

Wpisz Mrs*Turnip jako hasło. Podczas gry pomagają klawisze (z włączonym CAPS LOCK): H, L, J, K, F, D, O.

Jeśli naciśniesz K i podniesiesz klejnot — nagle okaże się, że masz 999 klejnotów (podobnie jest z życiami).

Przemek Ścierski (Katowice)

BUMP'N'BURN (Amiga)

W celu rozmnożenia gotówki wybierz w głównym menu opcję Exit, zamiast Start Game. Gdy pokaże się czołówka — wpisz ZXR750R.

Przemek Ścierski (Katowice)

CAPTAIN DYNAMO (Amiga)

W High Score wpisz się jako PURPLE RAIN. Teraz klawiszami [+] i [-] zmieniasz poziomy.

Przemek Ścierski (Katowice)

CAPTAIN PLANET (Amiga)

Ukończ świat ogniowy i daj się zabić w świecie wodnym. W High Score wpisz się jako BBBB. Teraz masz nieskończoność kontynuacji.

Przemek Ścierski (Katowice)

CARDIAXX (Amiga)

Zastopuj grę i w celu zatrzymania upływu czasu naciśnij klawisze: H, E, L, lewy Shift, G, R, A, C. Aby otrzymać nieskończoną liczbę żyć — klawisze: F, A, Y, E, prawy Shift, C, Ctrl, Return. Jeśli chcesz zostać niewidzialnym, to naciśnij: I, L, Y, C, A, R, O, L.

Przemek Ścierski (Katowice)

CARRIER COMMAND (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz THE BEST IS YET TO BE. Klawiszami [+] i [-] włączasz i wyłączasz niewidzialność.

Przemek Ścierski (Katowice)

CASTLE MASTER (Amiga)

Na początku gry wciśnij Shift, L i PPM (powtórz operację około 20 razy). Zyskasz kilka cennych rzeczy.

Przemek Ścierski (Katowice)

CASTLE OF DR BRAIN (IBM PC)

Jeśli nie potrafisz rozwiązać zagadki, a szkoda Ci wydawać pieniądze na podpowiedź, zrób tak:

1. Zapisz stan gry.
2. Kup odpowiedź (zapisz wynik na kartce).
3. Wykonaj Restore.

Wiesz już, co dalej robić i nie straciłeś pieniędzy!

Bartłomiej Grabowski (Wrocław)

CHAOS ENGINE (Amiga)

Jako kod do danego poziomu wpisz tylko pojedyncze litery: [T] lub [V], albo [X], a będziesz bogaty.

Przemek Ścierski (Katowice)

Kody:

2. HWYNY(KPMBZF lub 9YDHPS5984BB
3. 3BVPYSBZ2BZF lub 9DKGPDJ984BB
4. 6KPSGS8CDG5V

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

CHAOS STRIKES BACK (Amiga)

Znajdź smoka i rzuć na niego czar MON ZO GOR SAR. Teraz naciśnij [Esc], aby zatrzymać grę. Wciśnij [Alt] i wpisz LORD LIBRASULUS THREE DOWN. Zabij smoka, a on zostawi Ci...

Przemek Ścierski (Katowice)

CHASE HQ 2 (Amiga)

Po zatrzymaniu akcji wpisz IN A GARDEN IN. Klawisz T zeruje licznik upływu czasu. Wciśnij klawisze [H] i [F5], gdy dogrywasz program. Teraz klawisze: [N], [1...6], [W] i [T] — ułatwią Ci jazdę.

Przemek Ścierski (Katowice)

CHIPS CHALLENGE (Amiga)

Wciśnij klawisz F i wpisz bardzo długie zdanie (ze spacjami): I THING THEREFORE I AM 09/12/57 SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVER.

Przemek Ścierski (Katowice)

CHUCK ROCK (Amiga)

Na ekranie tytułowym wciśnij [Esc], a potem wpisz UNCLE SAMS — otrzymasz nieśmiertelność.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

CISCO HEAT (Amiga)

Wpisz hasło EGOW i użyj klawiszy: [T], [G], [O], [N], [2...5].

Przemek Ścierski (Katowice)

CLOWN 'O' MANIA (Amiga)

Wciśnij oba klawisze myszy na tytułowym obrazku i naciśnij Fire, a teraz klawisz G. Podczas gry wciśnięcie Help daje dodatkowe skoki i strzały.

Przemek Ścierski (Katowice)

COOL SPOT (Amiga)

Zatrzymaj grę i wykonaj następujące ruchy joystickiem: Lewo, Dół, Prawo, Fire, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Fire, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Fire, Dół, Prawo, Fire, Fire, Góra, Dół, Lewo, Prawo i Fire. Teraz przydatne okażą się klawisze: [F10], [0...9], [Z], [-], [=].

W celu osiągnięcia bonusowego poziomu należy wykonać następujące ruchy joystickiem: Lewo, Dół, Prawo, Fire, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Fire, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Fire, Dół, Prawo, Fire i Fire.

Przemek Ścierski (Katowice)

COVER GIRL POKER (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz BUUURRP i naciśnij Return.

Konrad Rzepecki (Sierpc)

CRAZY CARS 1 i 2 (Amiga)

Rozpędź się do 400 mph i naciśnij F10. Teraz wciśnięcie Fire w joysticku zwalnia akcję gry.

Przemek Ścierski (Katowice)

CRIME DOES NOT PAY (Amiga)

Podczas pauzy wpisz HALTBAKK IS THE KING.

Przemek Ścierski (Katowice)

CRUISE FOR A CORPSE (Amiga)

Dostęp do opcji SAVE i LOAD otrzymasz po naciśnięciu obu przycisków myszy na raz.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

DAMOCLES (Amiga)

Na planecie Midas, w sektorze 577-341, stoi piramida. Znajdziesz w niej magiczny kryształ. Aby móc go użyć, musisz posiadać specjalną księgę, którą możesz kupić na Eris (w stolicy, w sektorze 13-5). Jeśli masz już kryształ i księgę, możesz liczyć na spełnienie jednego z podanych tu życzeń.

I WISH I HAD A CHEESE SANDWICH
I WISH I HAD MORE TIME
I WISH I COULD RECEIVE 1,000,000 CREDITS
I WISH THE UNIVERSE WAS MORE COLOURFULL
I WISH I KNOW HOW TO USE AUTHOR'S COMPUTER
I WISH I HAD MERCENARY 3 NOW

Przemek Ścierski (Katowice)

DARKMAN (Amiga)

Wpisz MEACULPA podczas gry.

Przemek Ścierski (Katowice)

DISPOSABLE HERO (Amiga)

W High Score przytrzymaj LPM i wpisz EUPHORIA. Powrót teraz do głównego menu, otrzymasz dostęp do dodatkowego, ukrytego menu.

Przemek Ścierski (Katowice)

DOGS OF WAR (Amiga)

Po wpisaniu hasła TIMBO, naciśnięcie klawisza P umożliwia szybkie przejście układu.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

DOUBLE DRAGON (Amiga)

Zacznij grę na dwóch graczy. Naciśnij przyciski Fire w obu joystickach i klawisz Esc — dostaniesz nieskończoność kredytów.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

Na planszy tytułowej wpisz R U CALLING ME A PINT A POFF!, teraz załatwisz przeciwników naciskając klawisz Delete.

Na planszy tytułowej spróbuj wpisać któreś ze zdań:

LEVEL ONE PLEASE

LEVEL TWO PLEASE

LEVEL THREE PLEASE

LEVEL FOUR PLEASE

LAST LEVEL PLEASE

GIVE ME MORE HEALTH PLEASE

I DO NOT WANT TO DIE PLEASE

Natomiast w High Score wpisz NEIL HARDING, a zobaczysz coś zabawnego.

Przemek Ścierski (Katowice)

DOUBLE DRAGON 2 (Amiga)

Podczas gry na dwóch graczy — wciśnij obydwie Fire w joystickach i klawisz Esc. Otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

Na planszy tytułowej naciśnij Esc i napisz: YEP, I CHANGED THE CHEAT MODE ON THIS VERSION — potwierdź wpisane zdanie klawiszem Return. Zacznij teraz grać..., he, he.

Przemek Ścierski (Katowice)

DRAGON BREED (Amiga)

Podczas gry wpisz TERRIFIC, teraz klawisze:

L — zmiana poziomów

F3 — nieśmiertelność

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

DRAGON'S LAIR 3 (Amiga)

Wpisz na planszy tytułowej TIMEO, możesz teraz zobaczyć film z przejścia całej gry.

Przemek Ścierski (Katowice)

DUCK TALES (Amiga)

Najlepsze miejsca do zwiedzenia to: EL CAPITAN, WHATSAMATTERHORN, NOVAY, AYERS ROCK, VALLEY OF GOLD, THUNDERCLAP MOUNTAIN, BERMUDA TRIANGLE, TRALALA, SWANSYLVANIA.

Przemek Ścierski (Katowice)

Przy skoku do basenu z pieniędzmi przytrzymaj Fire, a zawsze znajdziesz szczęśliwą monetę, która da Ci 1000 USD.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)



DUNE 2 (Amiga)

Gdy nie masz kasy i nie ma już przyprawy, poślizgnij swojego Harwestera do obozu wroga. Pojazd zostanie zniszczony, ale Ty zgarniesz 7 kredytek.

Przemek Ścierański (Katowice)

DUNGEON MASTER (Amiga)

Obróć się twarzą do wejścia i rzuć czar OH EW RA.

Przemek Ścierański (Katowice)

DYNABLAST (Amiga)

Napisz na ekranie tytułowym hasło HUDSONSOFT — dostaniesz nieśmiertelność, nieskończony zapas bomb i czas przestanie płynąć.

Maciek Plotrowski (Bielsko-Biała)

ELF (Amiga)

Na pierwszym poziomie udaj się do mędrca i wpisz CHEAT, a następnie CHOROPOO. Naciśnij klawisze: [W] lub [H] w celu pozyskania odpowiednich napojów.

Przemek Ścierański (Katowice)

EMPIRE STRIKES BACK (Amiga)

Wciśnij klawisz Help i wpisz hasło XIFARG ROTKEV. Za pomocą klawiszy: [L], [C], [D], [1...6] możesz zobaczyć i usłyszeć ciekawe rzeczy.

Przemek Ścierański (Katowice)

EPIC (Amiga)

Naciśnij lewy Shift i powoli napisz NEM YDID EHT (potwierdź klawiszem Return). Użyj teraz klawisza C w celu zakończenia misji.

Przemek Ścierański (Katowice)

EPIC PINBALL (IBM PC)

Po wyborze stołu, przed podjęciem decyzji o liczbie kulek (3 lub 5) wciśnij klawisz F1 — otrzymasz 6 kulek.

Bartłomiej Grabowski (Wrocław)

Krzysztof Jędruczyk, „Bozo” (Gryfice)

EQUALIZER (Amiga)

Naciśnij klawisze [C] + [Restore], a przeniesiesz się do następnego etapu gry.

Michał Szałański (Oświęcim)

EYE OF THE BEHOLDER (Amiga)

Zrób kopię drugiej dyskietki i na jej obu wersjach (tej dyskietki) zapisz Twoją drużynę. Zaczynaj grę, a gdy znajdziesz jakieś sekretne korytarze, ściany, otworzysz jakieś drzwi — włóż kopię drugiej dyskietki, aby nagrały się na niej te dane. Teraz zamień dyskietki. Jeśli coś Ci się nie powiedzie i będziesz zmuszony zacząć grę od nowa, użyj kopii drugiej dyskietki. Wszystkie otwarte przedtem drzwi i odkryte korytarze pozostaną, za to klucze potrzebne do ich otwarcia wciąż będą dostępne (przydadzą się później).

Przemek Ścierański (Katowice)

F-15 STRIKE EAGLE 2 (Amiga)

Jeśli zabraknie Ci paliwa lub amunicji, naciśnij [Alt] + [T], następnie [Alt] + [R].

Gal Anonim (Warszawa)

F-16 COMBAT PILOT (Amiga)

Lądowanie w tej symulacji — to istny koszmar. Jest jednak na to sposób. Najpierw w całości pozbadź się uzbrojenia (powystrzelaj cały zapas amunicji i rakiet). Następnie wejdź na pułap 65 tys. stóp i pozostań na tej wysokości, aż wyczerpie się cały zasób paliwa. Teraz zanurkuj, a będąc na pułapie ok. 10—11 tys. stóp, podciągnij gwałtownie samolot do góry. Powinieneś wznieść się o ok. 4 tys. stóp. Jeśli teraz pozwolisz maszynie swobodnie opadać na ziemię — to wylądujesz bez problemu.

Przemek Ścierański (Katowice)

F-29 RETALIATOR (IBM PC)

Jeśli nie wiesz, jaki obiekt jest celem Twojej misji, polataj sobie nad całym obszarem. Tylko poszukiwany obiekt (cel misji) ostrzela Cię rakietami ziemia—powietrze.

Jacek Babczyński (Częstochowa)

F-117A (Amiga)

Wybierz misję: atak naziemnych obiektów, ale nie zabieraj żadnych rakiet powietrze—ziemia. Gdy uchwycisz w celowniku obiekt ataku, naciśnij jednocześnie klawisze [7] i [U] — cel zostanie automatycznie zniszczony.

Przemek Ścierański (Katowice)

FANTASTIC VOYAGE (Amiga)

Na tytułowym obrazku naciśnij Fire, aby rozpocząć grę. Gdy program poprosi o zmianę dyskietki, włóż drugą. Teraz, na sekundę, powinna zaświecić się dioda stacji dysków. Zaraz po jej wygaśnięciu wciśnij i przytrzymaj oba klawisze myszki, Fire w joysticku i klawisz Space Bar. Trzymaj do ponownego zgaśnięcia diody. Otrzymasz 99 żyć!

Przemek Ścierański (Katowice)

FANTASTIC WORLD DIZZY (Amiga)

Jeśli wpiszesz się jako FLOATING, to podczas gry naciśnięcie klawisza Return pozwoli przesunąć Dizzym po ekranie.

Przemek Ścierański (Katowice)

FIGHTER BOMBER (Amiga)

Jako imię wpisz 448944895554, da Ci to dostęp do wszystkich misji.

Przemek Ścierański (Katowice)

FINAL FIGHT (Amiga)

Po zatrzymaniu gry, wpisz SHERRIF FATMAN.

Przemek Ścierański (Katowice)

FIRE FORCE (Amiga)

W misji 4 i 9 możesz użyć WEST GERMAN H I K, stosujesz tutaj MP5 MAGS — broń tak cichą w działaniu, że nie zaalarmuje przeciwnika.

Michał Szalaśny (Oświęcim)

FLIMBO'S QUEST (Amiga)

Wpisanie na planszy tytułowej hasła MIGHTY—ROGER daje nieskończoną liczbę żyć.

Przemek Ścierański (Katowice)

FLY HARDER (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz hasło MECHANICA.

Przemek Ścierański (Katowice)

FLYING SHARK (Amiga)

Wpisz się w High Score:
HSC — nieskończone życie
KDJ — niewidzialność
JGL — maksymalna siła ognia.

Pierwsze dwie litery wpisuj normalnie, ale przy ostatniej nie zapomnij wcisnąć klawisz [5] z klawiatury numerycznej.

Przemek Ścierański (Katowice)

GARDEN PARTY (Amiga)

Aby ominąć pułapkę na końcu trzeciego poziomu, wskocz na parapet drugiego okna (licząc od prawej strony). Następnie wpisz hasło HASTA LA VISTA BABE, ekran błysnie na moment (na czerwono). Jeszcze zaczekaj, aż przebiegnie druga wataha psów i zeskocz z parapetu. Teraz pobiegij do końca uliczki, masz na to tylko kilka sekund — jeśli nie zdążysz dobiec, zapadnia znowu stanie się aktywna i będziesz musiał cały poziom zacząć od nowa.

„Banan” (Warszawa)

GAUNTLET (Amiga)

Naciśnij SHIFT, a będziesz mógł przechodzić przez ściany.

Przemek Ścierański (Katowice)

GAUNTLET 2 (Amiga)

Zatrzymaj grę, poczekaj 3 minuty, później naciśnij Fire w joysticku.

Przemek Ścierański (Katowice)

GHOST'N'GOBLINS (Amiga)

W High Score wpisz się jako ! (wykrzyknik), albo na planszy z kredytem napisz hasło DELBOY. W obu przypadkach otrzymasz nieśmiertelność.

Przemek Ścierański (Katowice)
Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

GOLDEN AXE (Amiga)

Jeśli zginiesz, walcząc z komputerowym przeciwnikiem, to naciśnij Fire w joysticku (w porcie 1), a otrzymasz dodatkowe 3 życia.

Przemek Ścierański (Katowice)

GUY SPY (Amiga)

W menu opcji wpisz GETVONMAXGUY i naciśnij klawisz F1.

Przemek Ścierański (Katowice)

HEIMDALL (Amiga)

Jeśli jeden z członków Twojej drużyny poległ, a chcesz przywrócić mu życie, wraz z jego stanem posiadania (arsenał i czary), ale zapomniałeś nagrać aktualny stan gry — to zastosuj się do moich wskazówek. Wybierz opcję Save Game na początku gry (tam, gdzie definiuje się atrybuty), a gdy komputer poprosi o włożenie dyskietki z zapisanymi stanami gry, to wybierz opcję No. Otrzymasz z powrotem wszystkie utracone przedmioty.

Przemek Ścierański (Katowice)

HOOK (Amiga)

Grę można zacząć od drugiego dysku. Trzeci kubek na Cocoa Pest w BAIT AND TACKLE jest niewidoczny i znajduje się (mniej więcej) pod świecą (jak nie, to opukaj cały stół). Kiedy pokaże się napis: A JUG — jest to dzbanek i można go wziąć.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga)

Wpisz CHEATMODE. Klawisz F10 przenosi do następnego poziomu. Równoczesne naciśnięcie klawiszy [M] i [.] daje nieskończone życie. Jeśli to nie zadziała — wpisz hasło BOOGEYMAN.

Przemek Ścierański (Katowice)

HUNT FOR RED OCTOBER (Amiga)

Gdy jesteś otoczony przez wrogie jednostki, nagraj stan gry na dyskietkę, a następnie go odczytaj — wroga już nie będzie w pobliżu Twojego okrętu.

Przemek Ścierański (Katowice)

HYBRIS (Amiga)

Jeśli podczas ładowania gry komputer poprosi o naciśnięcie Fire w joysticku, naciśnij klawisz Space Bar. Możesz też wpisać w High Score słowo COMMANDER i nacisnąć klawisz F7. Teraz przydadzą się klawisze F1...F10.

Przemek Ścierański (Katowice)

HYDRA (Amiga)

Gdy płyniesz motorówką, naciśnij Space Bar i pociągnij joystick do siebie — motorówka wzniesie się ponad wodę. Możesz to robić bez przerwy.

Michał Szalaśny (Oświęcim)

IMPOSSAMOLE (Amiga)

W High Score wpisz się jako: LUMBAJAK, HEINZ, ANNFRANK, OUCHOUCH, COMMANDO, JUGGLERS.

„Banan” (Warszawa)

INDIANA JONES 4 — ARCADE (IBM PC)

W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5 dolarów na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarne, to przy następnym zakręceniu będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone, to

następne będzie czarne. Gdy zbierzesz już sporo kasy, nie zapomnij wymienić żetonów na pieniądze.

„Mr Kazek” (Rossoszyca)

INTERCHANGE (Amiga)

05. GLEN
10. KRST
15. AIDA
20. SEAN
25. STOO
30. SLOP
35. GONE
40. KILL
45. SHOT

Przemek Ściński (Katowice)

INTERNATIONAL KARATE PLUS (Amiga)

Podczas gry spróbuj wpisać hasła: FREZ, PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL, EDHK, FOOK, GLZP, GPZP, SHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO, FUCK, CUNT, FAST, TITL, ARCH, JACQ, SLAN, DATE, WANK, DICK, JUMP, GERM, FILT.

Przemek Ściński (Katowice)

IVANHOE (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz hasło: JC IS THE BEST. Teraz w trakcie gry użyj klawiszy: [N], [Del], [Ctrl].

Przemek Ściński (Katowice)

JAGUAR XJ-220 (Amiga)

Nastaw sobie radio na 065,4.

Przemek Ściński (Katowice)

JAMES POND 2 (Amiga)

Po ukończeniu scenerii „kapielowej”, udaj się w najniższe rejony zamku i odszukaj śnieżny posąg. Wskocz na niego, a pokaże się ruchoma platforma, która zawiezie Cię na sam szczyt zamku. Teraz idź w lewo, aż znajdziesz ukryty poziom.

Przemek Ściński (Katowice)

JAMES POND 3 (Amiga 1200)

Podczas wyświetlania mapy wpisz hasła:

UNCLE ROGER — tajna wiadomość;

EVAS — możesz zapisywać grę, kiedy tylko zechcesz.

Podczas gry wpisz NIGHTMARE i naciśnij F10, a pokaże się ukryte menu.

Przemek Ściński (Katowice)

KICK OFF 2 (Amiga)

Naciśnij klawisz [R], gdy komputer strzela Ci karniaka — a odkryjesz jego zamiary. W czasie przerwy naciśnij klawisze od F1 do F10. Powinien pojawić się symbol S12 lub S14, symbolizujący zmianę. Teraz możesz komputerowi zmienić bramkarza. He, he...

Przemek Ściński (Katowice)

KILLING CLOUD (Amiga)

Wpisz jako kod: 1KILLING.

Przemek Ściński (Katowice)

KING QUEST (IBM PC)

Gdy wejdiesz do łódki, płyn dwa razy w dół, a następnie cały czas prosto — dopłyniesz do wyspy Harpii i nie zje Cię potwór.

Jacek Babczyński (Częstochowa)

KNIGHTMARE (Amiga)

Będąc w „Woodland”, na poziomie pierwszym użyj łopaty, aby wykopać 5 jabłek. Weź jabłka i rzuć nimi w „Quest Shield”, która wisi na ścianie. Teraz niech każdy członek drużyny zje 2 części zająca (z Twojego inwentarza). W ten sposób zdobyłeś nieśmiertelność.

Przemek Ściński (Katowice)

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE (Amiga)

Jako password wpisz ZACHARY.

Przemek Ściński (Katowice)

LAST NINJA 3 (Amiga)

Wpisz się do tabeli wyników jako ILLBEBACK — staniesz się nieśmiertelny, a klawiszami [F1...F6] możesz zmieniać etapy.

Maciek Piotrowski (Bielsko-Biała)

Przemek Ściński (Katowice)

LEGEND OF THE LOST (Amiga)

Wpisz jako hasło EDLER, teraz możesz startować z dowolnie wybranego poziomu gry.

Konrad Rzepecki (Sierpc)

Przemek Ściński (Katowice)

LEGEND OF VALOUR (Amiga)

Poszukaj skarbu. Weź go i rzuć w spotkanego przechodnia. Teraz on (albo ona) powinien wyrzucić swoją sakwę.

Przemek Ściński (Katowice)

LETHAL XCESS (Amiga)

W menu opcji wpisz COKE, wtedy w grze pomogą Ci klawisze [F1...F9].

Przemek Ściński (Katowice)

LICENCE TO KILL (Amiga)

Jeśli masz dość tej strzelanki, to naciśnij klawisz F8.

Przemek Ściński (Katowice)

LIGHT CORRIDOR (Amiga)

41. 1926
42. 9726
43. 5927
44. 0528
45. 7328
46. 3929
47. 3030
48. 0531
49. 8431
50. 9932

Michał Domczak (Gdańsk)

LINE OF FIRE (Amiga)

W menu opcji wpisz OPERATION FERRET.

Przemek Ścierański (Katowice)

LIONHEART (Amiga)

Popchnij dźwąg dżoż w dół i włącz pauzę. Wciśnij CTRL i HELP. Teraz możesz pobawić się klawiszami: F1-F10, 1-5, RETURN, S, kursory, D, HELP, M, SPACE, CTRL.

Przemek Ścierański (Katowice)

LOGICAL (Amiga)

Wpisz ELO WANTS xx (gdzie xx oznacza numer poziomu).

Przemek Ścierański (Katowice)

MAGIC POCKETS (Amiga)

Jeśli utracisz swoje ostatnie życie, to wciśnij i przytrzymaj Fire w joysticku. Będziesz mógł rozpocząć nową grę, z dotychczasowym dorobkiem punktowym. Jeśli uzyskasz 100 tys. pkt., zdobędziesz supersiłę.

Przemek Ścierański (Katowice)

MOONSTONE (Amiga)

Aby uzyskać za darmo życie u Druidów, zamiast magicznego przedmiotu wybierz złoto (GOLD). Złota ci nie zabiorą, a życie — dadzą.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

NARCO POLICE (Amiga)

COMENZAR — oni wrócili — Fire.

Terminal:

MAP — mapa;

DEACT GUNS — wyłącza kaemy;

OPEN DOORS — otwiera drzwi w strefie;

LOGO OFF — wyjście z terminalu;

[Return] + [F1...F10] — zmiana broni.

Michał Domczak (Gdańsk)

MAGIC MARBLE (Amiga)

Kod do ostatniego etapu: INTERESTED.

Konrad Rzepecki (Sierpc)

NEVERMIND (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz: 328GTS. Teraz, naciskając PPM podczas gry, można przenosić się z poziomu na poziom.

Andrzej Rygielski (Żywiec)

Przemek Ścierański (Katowice)

NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Zatrzymaj grę i naciśnij klawisz M, gdy usłyszysz dźwięk lasera, wklep: MOTHERF KENKIWIB TARDS — otrzymasz nieśmiertelność.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

Przemek Ścierański (Katowice)

NICKY BOOM 2 (Amiga)

Wpisz DRINN i użyj klawiszy: Space Bar i [F1...F4].

Kody:

2. DRACO

3. ATIKH

4. FIRAM

5. LURNA

6. PALET

7. MIURA

8. SLORY

Michał Domczak (Gdańsk)

PANG (Amiga)

Na piątym poziomie gry powystrelaj wszystkie zapory. Z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

PARASOL STARS (Amiga)

Podczas gry wpisz CYNIX i użyj klawiszy:

B — bonus;

C — dodatkowe kredyty;

X — przeskakiwanie poziomów;

G — uśmiercanie przeciwników;

M — zdobywasz wszystkie 3 gwiazdy.

Andrzej Rygielski (Żywiec)

Przemek Ścierański (Katowice)

POLICE QUEST 2 (IBM PC)

Jeżeli chcesz unieszkodliwić bombę — to zajmij się przewodami zapalnika w następującej kolejności:

CUT — YELLOW, PURPLE, BLUE;

CONNECT — YELLOW;

CUT — WHITE, YELLOW.

Jacek Babczyński (Częstochowa)

P.P. HAMMER (Amiga)

Klawisze [X] i [C] — dodają energii.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

PREHISTORIK (Amiga)

Na pierwszej planszy, po dojściu do jeziora i złapaniu się balonu, zbliż się maksymalnie do góry ekranu. Cały czas staraj się utrzymać w górze (joystick do góry). Teraz ptak nie Ci nie robi. Musisz uważać jedynie na rybki. Joystickiem poruszaj po skosie — w prawo i w lewo — tak, aby cały czas lecieć w górę.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

PUZZLES — PENTHAUSE (IBM PC)

Gdy znudzą Ci się aktualne panienki, wejdź pod okno PICS, następnie wciśnij klawisze: [Alt] + [M] — otrzymasz 6 nowych panienek.

„Mr Każek” (Rossoszycy)

R-TYPE (Amiga)

W czasie gry przytrzymaj na 3 sekundy klawisze [Del] i [Help] — zostaniesz przeniesiony o poziom w górę.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)



ROGER RABBIT (IBM PC)

Wciśnij jednocześnie klawisze: Ctrl, Alt, Shift i F5 — przeskoczysz do następnego etapu.

Bartłomiej Grabowski (Wrocław)

ROLLING RONNY (Amiga)

W tabeli High Score wpisz się jako CHEAT. Teraz klawisz F9 — dodatkowa gotówka.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

SABRE TEAM (Amiga)

Przed zakończeniem każdej gry zostaw sobie w zapasie kilkanaście punktów ruchu, na wypadek spotkania z wrogim żołnierzem.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

SEVEN GATES OF JAMBALA (Amiga)

Na poziomie 1.3, na ekranie ze schodami, zbierz wszystko z pólek leżących najniżej: 1, 2 i 3, i skocz w dół — tak, aby się zabić. Od tej pory będziesz już niewrażliwy na upadki z wysokości.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

SEXTRIS (IBM PC)

Wejdź do gry przez CHEAT, następnie udziel odpowiedzi: 3, 2, 4. Zobaczysz wszystkie panienki.

„Mr Kazek” (Rossoszyca)

SHADOW OF THE BEAST (Amiga)

Pierwsze napisy skasuj LPM, a otrzymasz nieśmiertelność.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

SHADOW OF THE BEAST 2 (Amiga)

Idź w prawo, aż zobaczysz pierwszego wojownika. Zatrzymaj się, naciśnij klawisz A i wpisz TEN PINTS, a otrzymasz nieśmiertelność.

Michał Szałaśny (Oświęcim)

Michał Domczak (Gdańsk)

SPACE HARRIER (Amiga)

W High Score wpisz się jako RAF — otrzymasz nieśmiertelność.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

SUPER FROG (Amiga)

Zamiast pierwszej dyskietki, w czasie ładowania gry włóż do stacji — trzecią. Ujrzysz wspaniałe demo.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

SUPREMACY (Amiga)

Przepis na szybką i dużą forszę:

1. Zaczekać, aż w magazynie będzie ok. 3 tys. ton żywności.
2. Obniżyć podatki do zera.
3. Odczekać, aż zapas żywności spadnie do 2 tys. ton.
4. Podnieść podatki do 100%.
5. Utrzymać pracę fabryki żywności, mimo że ludność zacznie się wynosić, ale będzie nieprzyzwoicie dużo płacić.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

TEST DRIVE (Amiga)

Kombinacja klawiszy: [A] + [E] + [R] + [F] — zwiększa liczbę żyć.

Szymon Świder, „Simon” (Krosno)

THEATRE OF DEATH (Amiga)

PUSTYNIA — 772B8AF140F21
ARKTYKA — 6031769A73172
KSIEŻYC — 56401FA77C5C3

Michał Domczak (Gdańsk)

TINY SKWEKS (Amiga)

005 — ENTALACO
015 — PREPPAND
025 — PETRACCE
035 — ABROINST
045 — LAUGMAGE
055 — PEASANCH
065 — EUGERUNE
075 — SAILZON
085 — WORKLAUD
095 — QUARFELD

Andrzej Rygielski (Żywiec)

X-WING (IBM PC)

Po rozpoczęciu misji wciśnij szybko kilka razy klawisz [Esc] — pokaże się menu, w którym możesz wybrać nieograniczony zapas amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpaną moc osłon.

„Mr Kazek” (Rossoszyca)

ZOOL (IBM PC)

Uruchom grę z parametrem GOLDFISH. Teraz naciśnięcie następujących klawiszy powoduje:

- [1] — chwilowa nieśmiertelność;
- [2] — koniec poziomu;
- [3] — następny etap.

B.J. Blazkiewicz (Zambrów)

ZOOL 2 (Amiga)

Gdy zobaczysz ekran tytułowy — to możesz sobie ułatwić grę, wpisując następujące hasła:

CREAMOLA — 10 żyć;
VISION — 20 żyć;
KICKASS — niszczy wrogów;
NAPOLEON — nietykalność;
ALCENTO — 99 szt. słodyczy;
OLDENEMY — nieskończony czas;
TOUGHGUY — prawie nietykalność;
RONSON — poziom 2;
FUNKYTUT — poziom 3;
HISSTERIA — poziom 4;
7SLURP — poziom 5;
PLUNGER — poziom 6;
BUMBLEBEE — kończy grę.

Czesław Maroń (Lubliniec)

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonaładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 starych złotych)
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 starych złotych), za 12 numerów - 30 zł (300.000 starych złotych).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 starych złotych).
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 nr.) - 45 zł (450.000 starych złotych), półroczna (13 nr.) - 24 zł (240.000 starych złotych).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 2,50 zł (25.000 starych złotych).
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 12 zł (120.000 starych złotych), za 12 numerów - 24 zł (240.000 starych złotych).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 10.80,- (108.000,-) kwota:		
	12 21.60,- (216.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.02.95 Kupon 1/95 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 10.80,- (108.000,-) kwota:		
	12 21.60,- (216.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.02.95 Kupon 1/95 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeruj pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 24,- (240.000,-) kwota:		
	26 45,- (450.000,-) kwota:		
ENTER	6 15,- (150.000,-) kwota:		
	12 30,- (300.000,-) kwota:		
AMIGA	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
GAMBLER	6 10.80,- (108.000,-) kwota:		
	12 21.60,- (216.000,-) kwota:		
Młody Technik	6 12,- (120.000,-) kwota:		
	12 24,- (240.000,-) kwota:		
CAD/CAM FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
NET FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
UNIX FORUM	6 15,- (150.000,-) kwota:		
KUPON WAŻNY DO 15.02.95 Kupon 1/95 suma:			
LUPUS			

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m.in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadsyłających się do natychmiastowego wykorzystania (m.in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo to pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ **Cena detaliczna** (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30 000 starych złotych).

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 starych złotych) za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbicieli literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25 000 starych złotych).

★ **W prenumeracie taniej: 12 zł (120 000 starych złotych) za 6 numerów, 24 zł (240 000 starych złotych) za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ **Cover story** czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ **T&T** to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2 zł (20 000 starych złotych).

★ **W prenumeracie taniej: 10,80 zł (108 000 starych złotych) za 6 numerów, 21,60 (216 000 starych złotych) za roczną prenumeratę.**

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ **Cena kioskowa: 3 zł (30 000 starych złotych).**

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 starych złotych) za 6 numerów.**

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

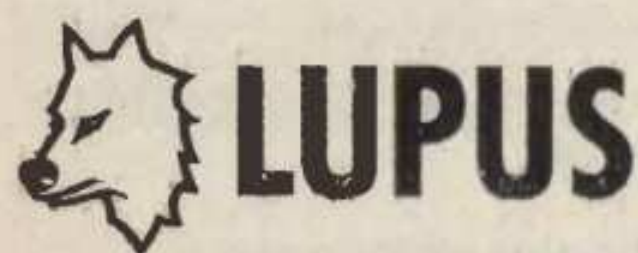
★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ **Cena kioskowa: 3 zł (30 000 starych złotych).**

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150 000 starych złotych) za 6 numerów.**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>		
<div>datownik</div> <div>podpis przyjm.</div> <div>opłata zł</div>	<div>datownik</div> <div>podpis przyjm.</div> <div>opłata zł</div>	<div>datownik</div> <div>podpis przyjm.</div> <div>opłata zł</div>

Szanowni Czytelnicy,

Chcemy dowiedzieć się, dlaczego nas czytacie, jak nas oceniacie i czego najbardziej oczekujecie od czasopisma. Pomocna w tym będzie krótka ankieta zamieszczona poniżej, której wypełnienie - sądzymy - nie zajmie Wam dużo czasu. Mamy nadzieję, że wyniki tej ankiety pozwolą nam lepiej zaspokoić w przyszłości potrzeby naszych odbiorców, a więc każdy, kto ją wypełni, będzie miał wpływ na przyszłą zawartość PCkuriera. Wśród uczestników ankiety rozlosujemy wiele nagród - niespodzianek, m.in. prenumeraty naszych czasopism, książki, gadzety komputerowe. Z góry dziękujemy za odzew.

Ankieta - prosimy skreślić kółko przy właściwych odpowiedziach**I. Od kiedy jest Pan(i) Czytelnikiem "GAMBLERA"?**

1. Od początku istnienia czasopisma (od roku) ☐
2. Od 6 miesięcy ☐
3. Od 3 miesięcy ☐
4. Ten numer jest pierwszym, który przeczytałem. ☐

II. W jaki sposób Pan(i) po raz pierwszy zetknął(ęła) się z "GAMBLEREM"? Proszę podkreślić właściwą(e) odpowiedź(dzi).

1. Przypadkowo zobaczyłem(am)
 w kiosku ☐ bibliotece ☐
 księgarni ☐ innym miejscu, jakim..... ☐
2. Dowiedziałem(am) się - pożytyłem(am) od znajomych ☐
3. Ktoś zaprenumerował, czytał w pracy ☐
4. Zobaczyłem(am) reklamę w innej gazecie ☐
5. Szukałem(am) czasopism o tej tematyce ☐

III. W jaki sposób najczęściej dociera do Pana(i) "GAMBLER"?

1. Kupuję w kiosku (lub kupuje ktoś z rodziny) ☐
2. Prenumeruję ☐
3. Kupuję w księgarni z literaturą komputerową ☐
4. Dostaję w pracy ☐
5. Pożyczam od znajomych, krewnych itp. ☐
6. Czytam w czytelniku ☐
7. W inny sposób (jaki?) ☐

IV. Jak często czyta Pan(i) "GAMBLERA"?

1. Systematycznie ☐ 3. Rzadko ☐
2. Niesystematycznie ☐

V. Ile osób oprócz Pana(i) czyta ten sam egzemplarz "GAMBLERA"?

1. Nikt ☐ 3. Dwie, trzy osoby ☐
2. Jedna osoba ☐ 4. Cztery lub więcej osób ☐

VI. Dlaczego czyta Pan(i) "GAMBLERA"? Prosimy zaznaczyć wszystkie motywy z poniżej zaproponowanych, które Pana(i) dotyczą.

1. Przyzwyczajenie, przywiązanie ☐
2. Zaspokojenie zainteresowań ☐
3. Informacje są fachowe, autorzy artykułów znają się na rzeczy ☐
4. Informacje są aktualne ☐
5. Informacje są dla mnie przydatne ☐
6. Pismo jest dla mnie prawdziwe, mam do niego zaufanie ☐
7. Pismo jest atrakcyjnie wydawane ☐
8. Jest w nim wiele reklam i ogłoszeń ☐
9. Są inne powody (jaki?) ☐

VII. Które tematy (działy, rubryki) czyta Pan(i):

	Stale	Rzadko	Wcale
Temat numeru	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gramy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Variatkowo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
News	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Listy do redakcji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Recenzje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Konkursy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
GamblerClub	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hardware	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Galeria	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tete	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Komiksy i mury	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ogłoszenia (reklamy)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

VIII. Jak ocenia Pan(i) - w skali od 2 do 5 (zła, może być, wystarczająca, b. dobra) "GAMBLERA", ze względu na (prosimy postawić ocenę obok kółka):

1. Aktualność ☐ 4. Zrozumiałość ☐
2. Prawdziwość ☐ 5. Ilość ☐
3. Oryginalność ☐

IX. Czy czyta Pan(i) także inne, krajowe czasopisma komputerowe?

	Prenumeruję,	Systematycznie,
1. Magazyn AMIGA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ENTER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Chip	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. PC Magazine po polsku	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Computer World ☐ ☐
6. World Komputer ☐ ☐
7. Bajtek ☐ ☐
8. UNIX forum ☐ ☐
9. NET forum ☐ ☐
10. CAD/CAM forum ☐ ☐
11. PCkurier ☐ ☐
12. Secret Service ☐ ☐
13. Top Secret ☐ ☐
14. Biuro komputer (dodatek do Gazety Wyborczej) ☐ ☐
15. Bit (dodatek do Życia Warszawy) ☐ ☐
16. Net World ☐ ☐
17. Inne (jaki?) ☐

X. Czy czyta Pan(i):

	Tak	Nie
Gazeta codzienna ogólnopolska	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gazeta codzienna lokalna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Magazyn, np. miesięczniki	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
XV. Czy słucha Pan(i):		
Radio lokalne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Radio ogólnopolskie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
XVI. Czy ogląda Pan(i):		
TV lokalna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV ogólnopolska	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
XVII. Czy zwraca Pan(i) uwagę na plakaty uliczne:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Na zakończenie prosimy o kilka danych o sobie:**A. Płeć**

1. Kobieta. ☐ 2. Mężczyzna ☐

B. Wiek

1. Do 8 lat ☐ 4. 20-29 lat ☐
2. 9-15 lat ☐ 5. 30-39 lat ☐
3. 16-19 lat ☐ 6. 40 lat i więcej ☐

C. Wykształcenie

1. Niepełne podstawowe ☐ 5. Średnie ☐
2. Podstawowe ☐ 6. Niepełne wyższe ☐
3. Zasadnicze zawodowe ☐ 7. Wyższe ☐
4. Niepełne średnie ☐

D. Aktywność zawodowa

1. Nie pracuję i jestem:
- 1.1 Uczniem ☐ 1.4 Emerytem lub rencistą ☐
- 1.2 Studentem ☐ 1.5 Inne możliwości ☐
- 1.3 Na utrzymaniu rodziny ☐

2. Pracuję i jestem.

- 2.1 Pracodawcą ☐
- 2.2 Pracownikiem na stanowisku kierowniczym ☐
- 2.3 Pracownikiem na stanowisku samodzielnym ☐
- 2.4 Pracownikiem na stanowisku podporządkowanym ☐
- 2.5 Inne możliwości ☐

E. Miejsce zamieszkania

1. Wieś ☐
2. Miasto do 20 tys. mieszkańców ☐
3. Miasto od 20 tys. do 100 tys. mieszkańców ☐
4. Miasto powyżej 100 tys. mieszkańców ☐

F. Województwo (proszę wpisać nazwę) ☐**Dotyczy osób uczących się**

Kwoty podane w starych złotych

G. Ile miesięcznie przeznaczasz na własne zainteresowania:

1. 500 000 zł ☐ 3. 1 500 000 zł ☐
2. 1000 000 zł ☐ 4. Więcej niż 1 500 000 zł ☐

Dotyczy osób pracujących**H. Czy ma Pan(i) wpływ na zakup przez pan(i) instytucję, firmę (jeśli tak, to prosimy skreślić właściwe kółko):**

1. Komputerów ☐ 6. Usług komputerowych ☐
2. Urządzeń peryferyjnych ☐ 7. Mebli biurowych ☐

ANKIETA

Oplatę
pocztową
uiści adresat
Umowa z dn.
13.XII.1994

Wydawnictwo LUPUS

Redakcja GAMBLER

ul. Stępińska 22/30

00-739 WARSZAWA

Uwaga: ankietę należy wyrwać z numeru, złożyć na trzy części tak, aby adres wydawnictwa był na zewnątrz. Tak złożoną ankietę należy skleić (można użyć taśmę bezbarwną). Nie można ankiety zszywać. Poczta nie przyjmuje przesyłek, które zawierają elementy metalowe. Nie trzeba naklejać znaczka - za przesyłkę płaci redakcja.

3. Oprogramowania ☐
4. Innych produktów komputerowych ☐
5. Kopiarek, faksów itp. ☐

I. Ile wynosi Pana(i) miesięczny dochód?

- | | |
|--|---|
| 1. Poniżej 1,5 mln <input type="radio"/> | 4. Od 5 mln do 7 mln <input type="radio"/> |
| 2. Od 1,5 mln do 3 mln <input type="radio"/> | 5. Od 7 mln do 9 mln <input type="radio"/> |
| 3. Od 3 mln do 5 mln <input type="radio"/> | 6. Od 9 mln do 11 mln <input type="radio"/> |
| | 7. Powyżej 11 mln <input type="radio"/> |

J. Jak najlepiej można określić Pana(i) miejsce pracy (nauki) (prosimy podkreślić właściwe odpowiedzi):

1. Duże przedsiębiorstwo (państwowe, prywatne)
2. Średni zakład (państwowy, prywatny)
3. Mała firma (państwowa, prywatna)
4. Firma komputerowa (państwowa, prywatna) (duża, średnia, mała)
5. Biuro
6. Urząd państwowy, samorządowy
7. Szkoła
8. Uniwersytet, instytut naukowy
6. Szpital, klinika
7. Sklep, hurtownia

8. Własny dom

10. Nie pracuję

11. Inne

K. Czy posiada Pan(i)

komputer Tak ☐ typ: zgodny z IBM PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ Konsola ☐

 Nie ☐

licencjonowane oprogramowanie Tak ☐ Nie ☐

L. Czy planuje Pan(i) zakup w ciągu najbliższego roku:

- | | |
|---|--|
| 1. Komputera <input type="radio"/> | 4. Modemu <input type="radio"/> |
| 2. Oprogramowania <input type="radio"/> | 5. Innych akcesoriów <input type="radio"/> |
| 3. Drukarki <input type="radio"/> | 6. Mebli komputerowych <input type="radio"/> |

Jeśli chce Pan(i) uczestniczyć w losowaniu nagród, prosimy o podanie danych osobowych

**przejrzałeś
na
oczy ?**



**przesłysz
na
uszy...**



Karta **Sound Vision 16 Gold** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak zCD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów. Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO.

- YAMAHA YFM 262 FM, 8-bit/ 16-bit
- stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
- SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
- wzmacniacz 2x4W. Oprogramowanie: Audio Recorder, Mixer, Extended Recorder, Audio Clip Library, Talking Calculator, Clock, Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimedialach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku. Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

- 11 głosowy syntezator "YAMAHA"
- sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
- wzmacniacz 2x2 W, joystick port
- oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke, DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

- Komp. z SOUND BLASTER PRO
- kompresja i dekompresja w ADCPM
- 20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
- SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
- opr.: Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!
JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91
tel/ fax:(0-32) 59 62 61...5 wew. 337

**PRO AUDIO
VISION**

05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
40-078 Katowice, Pl. Wolności 12.

PAPIEROWY ŚWIAT

KARTY NA STÓŁ! KARTY Z RĘKAWA! KARTY KREDYTOWE! JAKO DODATEK DO GRY W POKERA, OCZYWIŚCIE.

PAPIEROWY ŚWIAT WYMYŚLONY PRZEZ MĄDRYCH GAMBLERÓW, A POWIELANY W MILIONACH TALII PRZEZ NAJROZMA-

ITSZE „WYTWÓRNIE KARTONAŻY”, ZE ZNANĄ WIEDEŃSKĄ FIRMĄ FERD. PIATNIK & SONS NA CZELE...

Wydaje się, że — prócz wspaniałych gier komputerowych oraz wielkich planszowych przebojów, takich jak Risk czy Monopoly — istnieją tylko dwie ogólnie uznane gry (a raczej typy gier): szachy i gry karciane. Te pierwsze występują w wielu kombinacjach (szachy klasyczne, heksagonalne, warcaby, itp.). Te drugie — to prawdziwy skarbiec pomysłowości, wynik ludzkiej skłonności do umilania sobie wolnego czasu. Jest tu miejsce na pasjanse dla samotnych, gry hazardowe w rodzaju oczka czy pokera, gry strategiczne typu brydż lub wist oraz wiele, wiele innych. A wszystko za sprawą talii 52 kart (jeśli nie używamy jokerów). Twierdzę, że karty są znacznie lepsze od szachów, choćby z tej prostej przyczyny, że wygodny komplet dwóch talii kart zajmuje mniej miejsca niż, nawet podręczna, szachownica. Poza tym mając swoje listki (jak dawniej określano karty) możemy używać ich do wielu celów, w skrajnych przypadkach poratując nas w biedzie, służąc na przykład jako podpałka lub przyrząd do mieszania herbaty (tylko plastikowe Piatniki!).

Karta jaka jest, każdy widzi

Wydana na przełomie wieków

„Encyklopedia Orgelbranda” tak opisuje historię kart [zachowaliśmy oryginalną pisownię — przyp. autora]:

„Karty zjawiają się już w XIV w., naprzód w Hiszpanii i Włoszech, dokąd je niewątpliwie Arabowie wprowadzili; pierwotnie służyły one prawdopo-

pes), przypominająca arabski wyraz noze (prorok). Najpierwsze karty były malowane ręcznie, ale po roku 1350 odbijano je w Niemczech z drzeworytów (...). Że gra w karty jest naśladowaniem gry w szachy, przekonywa-

podział ich na dwa główne kolory [chodzi o dwie talie kart w komplecie — przyp. autora], tudzież ich stopniowanie. Podług dawnego francuskiego zwyczaju, każdy kolor miał cztery hufce jednakowo ubranych żołnierzy, hufiec składał się z 8 piechurów (numerowanych 2—9), jednego niżnika (valet), koniuszego (ecuyer) [czyli dziesiątki — przyp. autora], królowej (dame) i króla (roi). As (tuz, jednostka), stanowił chorągiew, po której hufce rozróżniano. Kolory miały rozmaite u rozma-

ładz, dzwonka i wino; francuskie i angielskie: coeur (heart), trefle (club), carreau (diamond) i pique (spade); włoskie, hiszpańskie i portugalskie: cupi (puchar), denari (pieniądz), bastoni (kije) i spadoni (szpady). Cała talja obejmuje 52 karty, w niektórych grach wszakże używają się talje o 32 lub 40 kartach. Królowie na kartach wyobrażają Dawida, Aleksandra, Cezara, Karola Wielkiego, damy Minervę, Junonę, Rachelę i Judytę; w różnych czasach zresztą znaczenie to ulegało zmianie. Za rewolucji we Francji figury na kartach wyobrażały: wolność, równość, ducha wojny, pokoju, swobodę wyznania, swobodę małżeństwa i t. d.; za Napoleona I na kartach figurowały typy starożytne. (...) Gry w karty dzielą się na hazardowe, w których los, przypadek, i gry komersowe, czyli towarzyskie, w których liczba wziętek (lew), albo też liczba ok roztrzyga. Pierwotnym przeznaczeniem dawnych kart tarokowych było wróżenie z nich, i to przeszło aż do naszych czasów pod nazwą kabały albo kładzenia kart.”

Od siebie dodam, że karty znane były nie tylko w Europie — np. wielmoże indyjscy grali talią, która liczyła 144 karty. Wyobraźmy sobie mogolskiego brydża: licytujemy szlema — 18 bez atut! Chwalmy więc wstrzeźliwość Francuzów — przynajmniej w zakresie organizacji militarnej...

Każdy most ma dwa końce

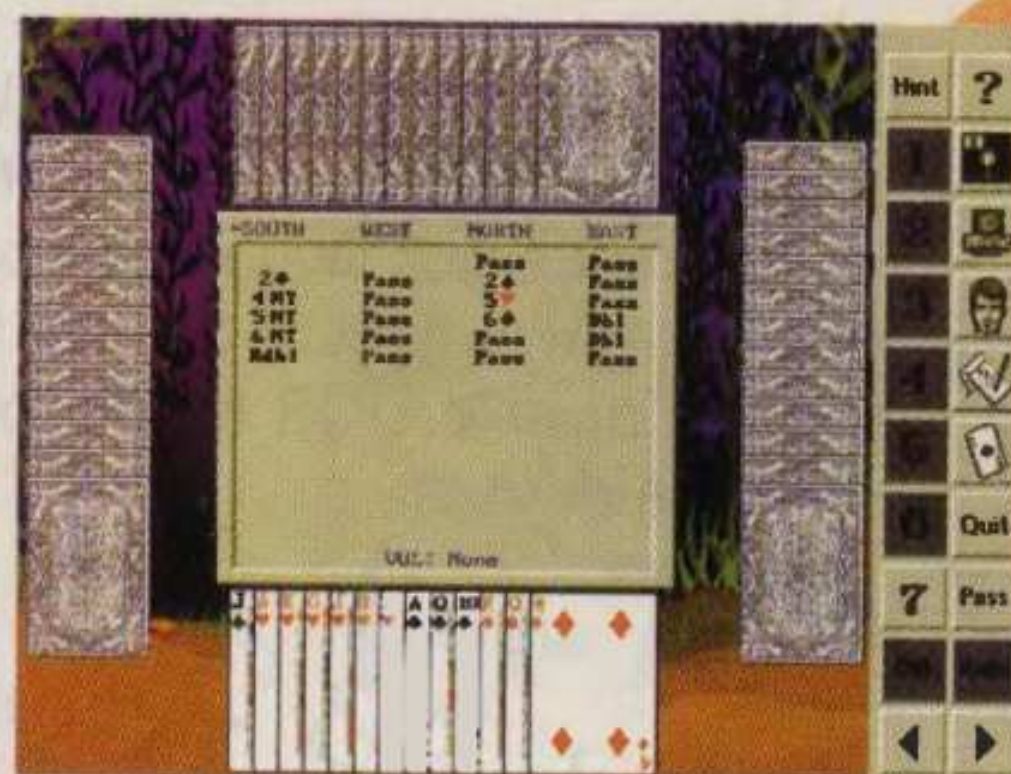
Zanim wymyślono grę w brydża, grano powszechnie w wista. Ci, którzy mają wątpliwe szczęście zgłębiać tajniki wiedzy w szkole, zastanowią się może czasem: cóż to za wist, rozgrywany przez miasteczkowego aptekarza z księdzem plebanem, żandarmem i organistą? A wist — to po prostu odmiana brydża.

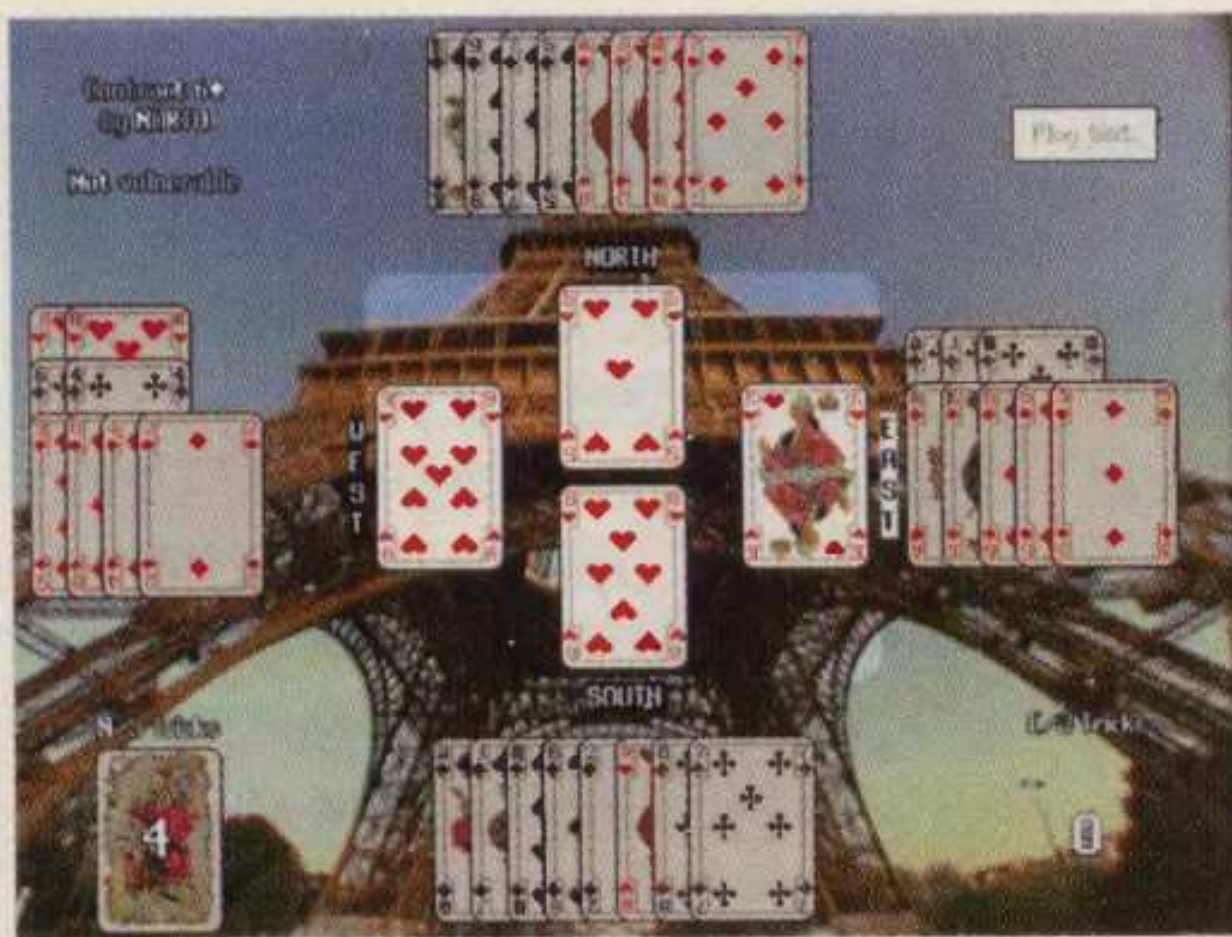
„Wist (ang. whist, t. j. milczenie), gra w karty, pochodząca z Anglii, ma na-



Bridge Master

dobnie tylko do wróżenia, jak dowodzi tego ich dawna włoska i hiszpańska nazwa (naibi, nay-





zwę stąd zapewne, że znacznej wymaga uwagi. Rozegrywa się talją pełną, złożoną z 52 kart, między czterema graczami, z których dwaj, naprzeciwko siebie siedzący, stanowią sprzymierzeńców przeciwko dwom innym. Każdy gracz otrzymuje 13 kart; wygraną oznacza liczba wziętek czyli lew, wziętych ponad sześć; liczą się nadto asy i figury, jako honory. Gdy partja graczy przeciwna zdobywa tylko jedną lewę, jest to szlem mały (ang. slam), gdy nie ma żadnej, jest szlem wielki. Odmiany tej gry są bardzo liczne. Gra najzwyczajniejsza nazywa się gieryłasz; wist atutowy jest z atutem obieranym przez gracza, będącego na ręku. W Warszawie powstał wist z licytacją, na wzór preferensa."

Tyle encyklopedia. Jak widać, nie mamy się czego wstydić! Nasze brydżowe tradycje sięgają co najmniej końca XIX wieku. Przecież opisywany przez Orgelbranda wist niczym się praktycznie od współczesnego brydża nie różni. Tylko współczesna nazwa jest bardziej adekwatna.

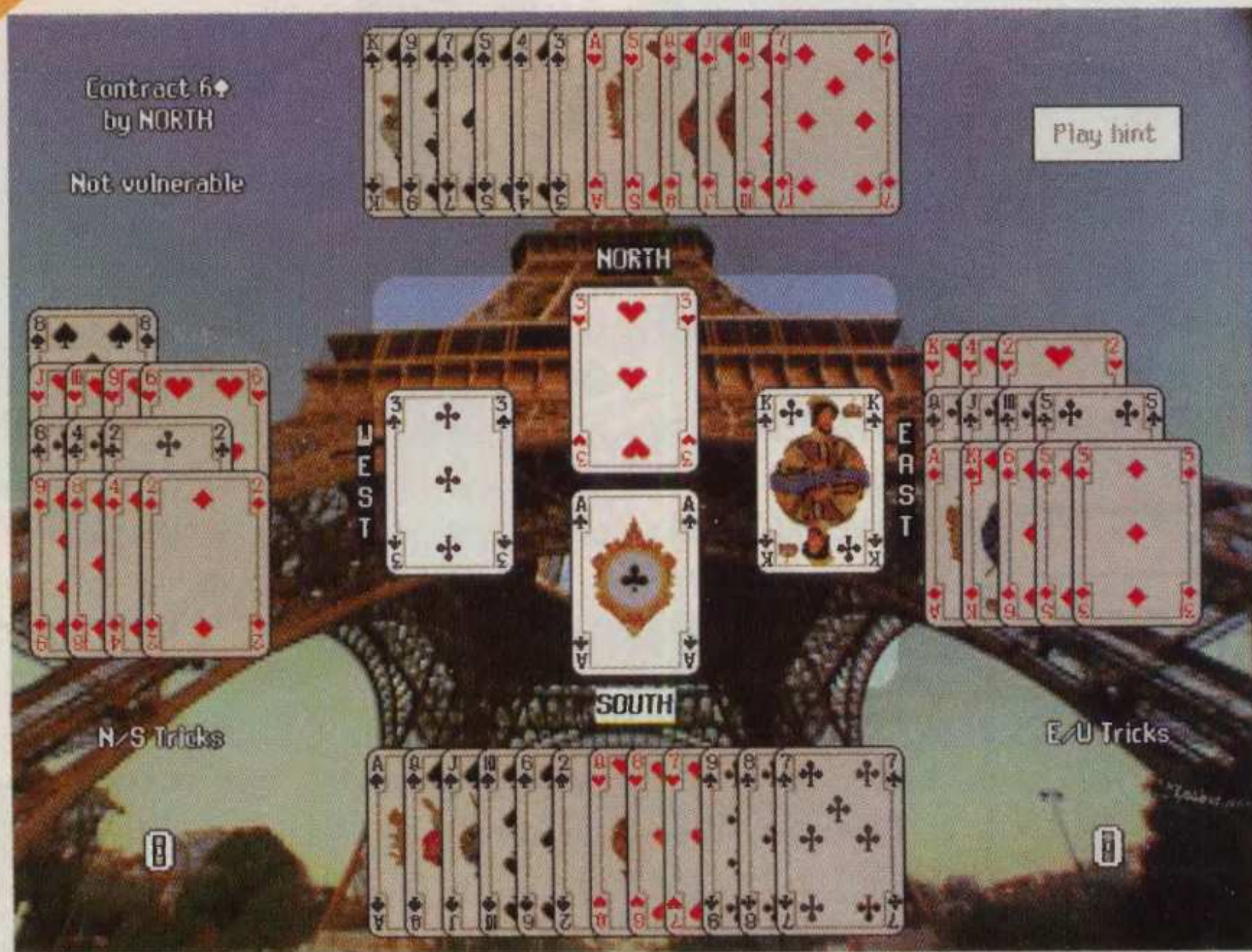
Komputery osobiste zgodne z IBM PC, popularnie zwane pecetami, mogą się poszczycić największym wyborem rozmaitych brydżów. „Urok” pecetów polega

bowiem na pomieszeniu standardów, oprogramowania i — gier. Obok anachronicznie już dziś wyglądających programów pracujących w trybie znakowym, można spotkać programy bardzo ładnie wykonane pod względem graficznym. Wreszcie, dzięki wielkiemu sukcesowi Windows (mimo wszystkich

taki program, który naśladuje sposoby i style gry ludzi. Niepotrzebne są nam krzemowe maszynki dorzucające karty (i czasem podglądające je). Brydż — to gra znacznie bardziej skomplikowana niż „proste” szachy. Wszystkie zasady poruszania pionków i figur szachowych są raz na zawsze opracowane. Finezja rozgrywki polega na właściwej kalkulacji. Szachownica jest widoczna, chy-



Bridge Champion

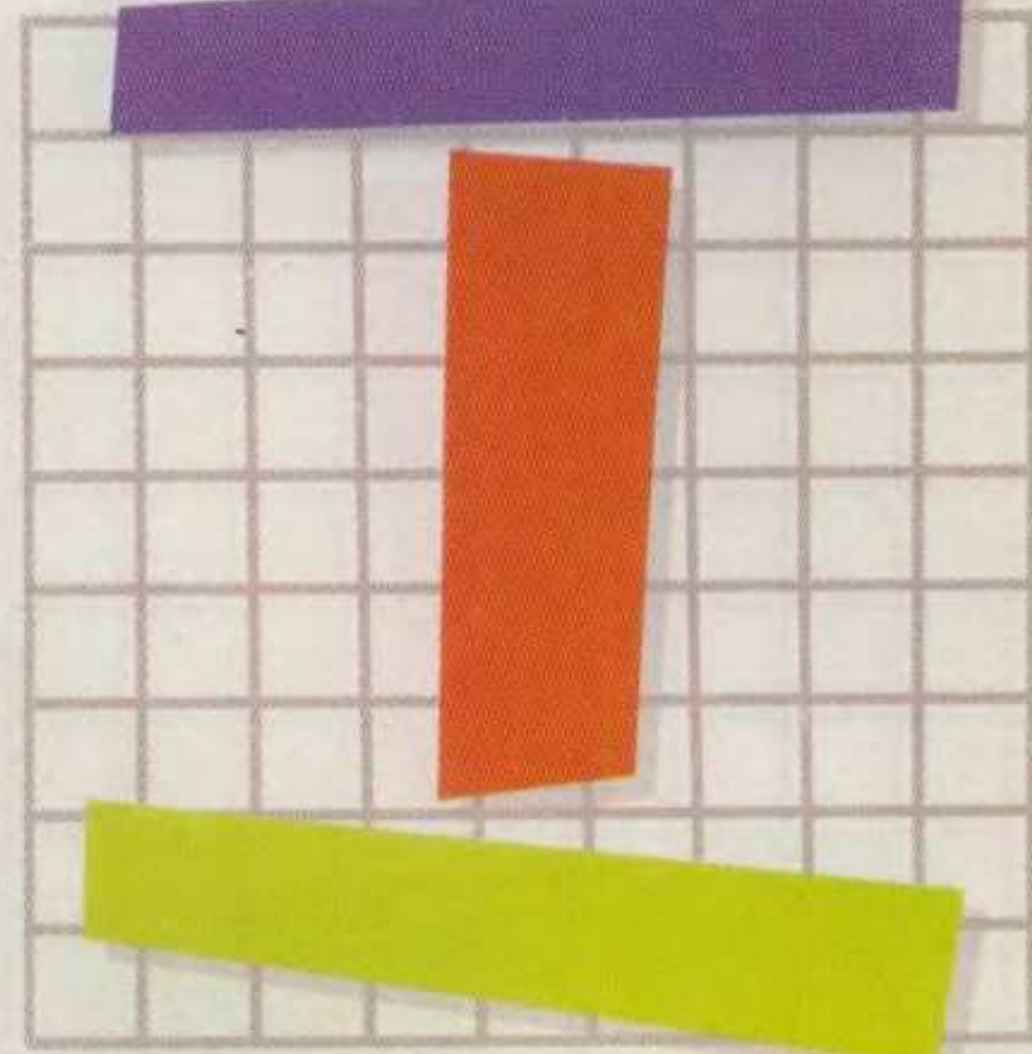


ich niemałych wad!) — mamy całą gamę programów brydżowych napisanych dla tego środowiska. Laikom przypominam, że „gama” to nie to samo co „spektrum” — jeśli więc piszę o „całej gamie” to mam na myśli kilka zaledwie programów...

Niestety, najwyraźniej nikt jeszcze nie napisał dobrego brydża. A co to jest dobry brydż? A jest to

ba że ktoś gra z pamięci (np. dla utrudnienia sobie rozgrywki prowadzonej ze znacznie słabszym przeciwnikiem).

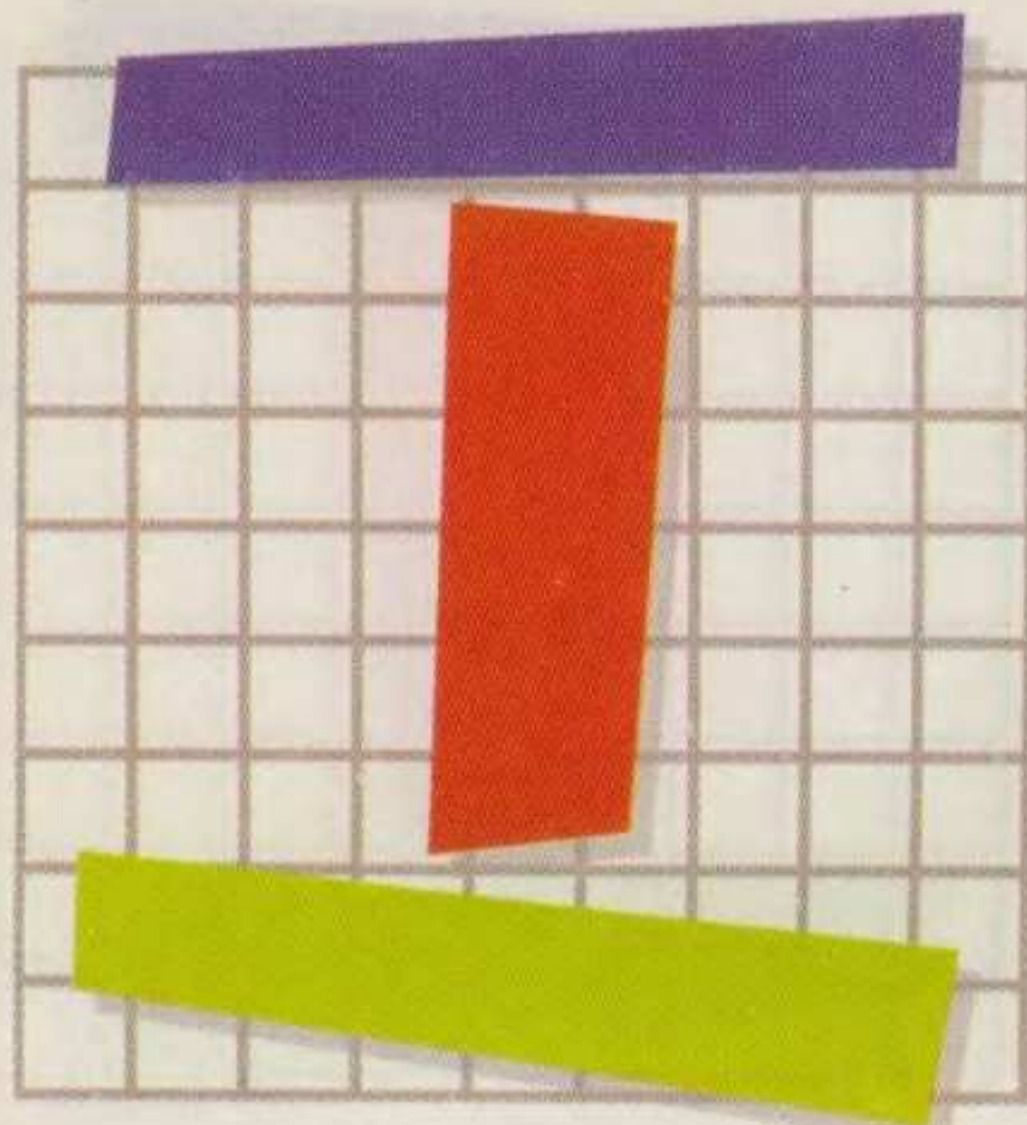
W brydżu mamy tylko kilka podstawowych zasad: gramy w dwóch parach, talją 52 kart rozdawanych zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dane są do-



słowne znaczenia odzywek licycyjnych, które w momencie wygaśnięcia licytacji przesądzą o typie i wysokości gry. Ustalane jest starszeństwo kart i kolorów oraz zasady brania lew. No i mamy zapis międzynarodowy (choć zdarzają się także inne, w tym tzw. zapis polski — którego jednak nie polecam...). Reszta — cała mae- stria licytacji i rozgrywki — to kwestia ustaleń pomiędzy partnerami, konsultowana (czasem) także z przeciwnikami. Brydż to gra dwuosobowa — nie chodzi o liczbę osób grających przy zielonym stoliku, lecz o to, że każda ze stron to dwie głowy... Dwie głowy to nie jedna. Ale w wypadku używania zaledwie kilkudziesięciu konwencjonalnych odzywek przy zakrytych kartach wszystkich pozostałych graczy — dogadanie się z najlepszym nawet przyjacielem to trudne zadanie. A co dopiero z kobietą... Nie mówiąc już o komputerze!

Dobry program brydżowy musi być na tyle elastyczny, aby można było ustalić z nim każdą, nawet najbardziej zwariowaną konwencję. Nie wystarczą programy wyposażone w kilkadziesiąt różnych systemów! Niezbędny jest edytor konwencji. No cóż, jestem jeszcze na tyle młody, że może dożyję dnia, kiedy powiem swo-





jemu komputerowi „dlaczego sk...synu nie zalicytowałeś najpierw kierów, tak jak to wczoraj ustaliliśmy?!“ I może mój komputer odpowie mi: „najmocniej jaśnie wielmożnego pana przepraszam, zagapiłem się — to wina fatalnej pogody, nieprawdaż?”

Test: wykładany szlem

Postanowiłem przetestować kilka posiadanych przeze mnie programów brydżowych, aplikując im szatańskie rozdanie, które trafiło mi się rzeczywiście trzy lata temu. O ile nawet mało rozgarnięty gracz nie powinien mieć



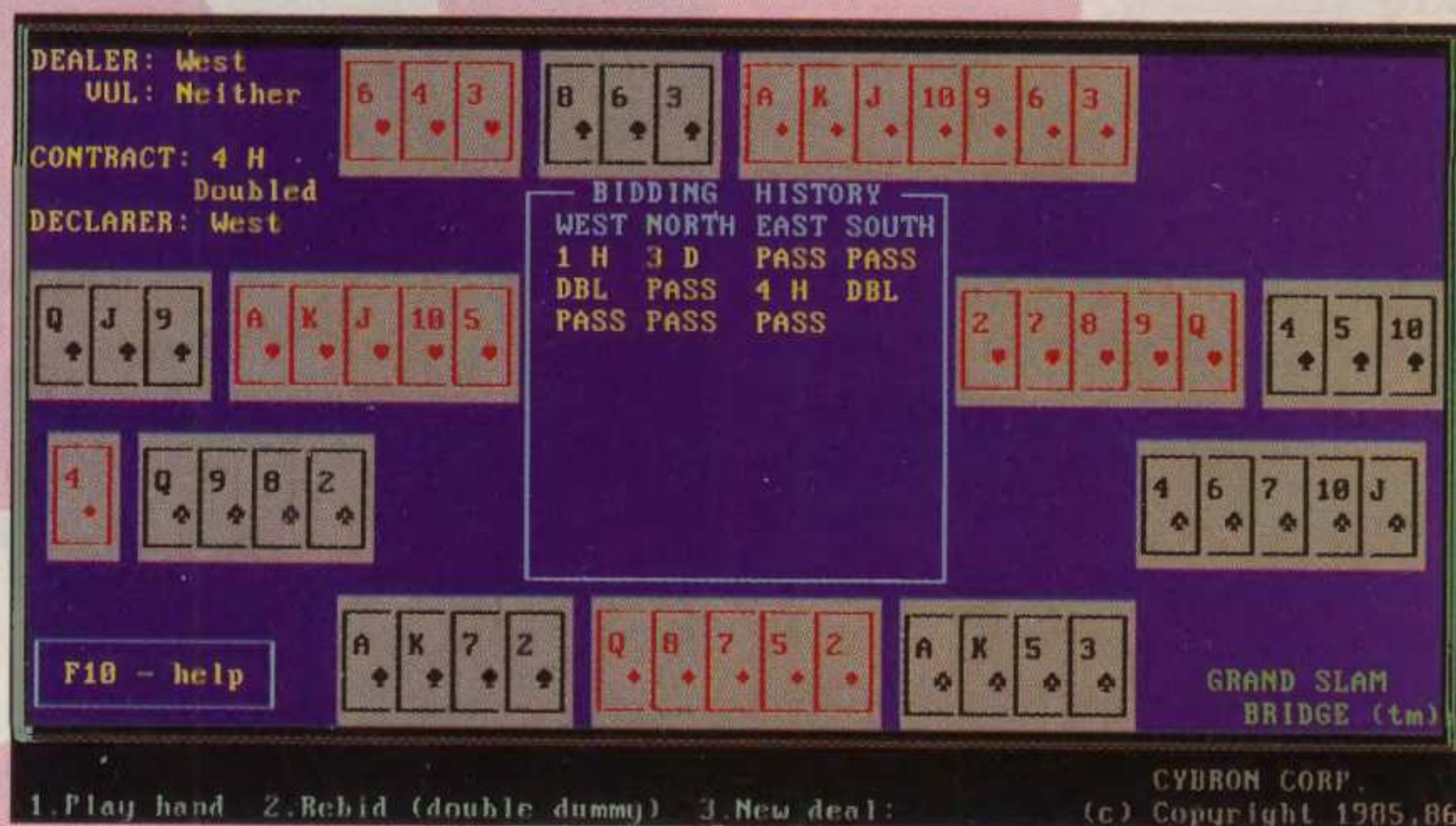
nym systemem licytacyjnym. W zwykłej, naturalnej grze robrowej najczęściej wyjdzie z tego 5 karo. I tak zresztą dolicytowaliśmy się — ku swojej wielkiej rozpaczy w czasie rozgrywki...

Wszystkie ręce wyglądały (trefl — karo — kier — pik) następująco:

Licytację zaczyna W. Powinna ona przebiegać następująco: W zgłasza kier, N kara, E popiera kier, N... No właśnie — N może od razu spytać o asy lub nawet zagrać atutową, pytając o figury atu. W każdym razie szlem w kara

i to podwójne (jeśli grać się będzie kara rzucone przez partnera, który się przecież odezwał). W drugiej kolejce: kontra — pas — 4 kier (E się obudził!) — kontra i dalej trzy pasy. Umoczone bez jednej. Wnioski? Grand Slam nie był w stanie rozpoznać układu. Przecież trzy silne zatrzymania z boków gwarantują

takich skoków wzwyż, to partner nie bardzo wie, co ma robić. Jaka jest siła i układ N? Owszem, skończył, zajmując przy okazji kilka użytecznych szczebli licytacyjnych, ale czy warto pytać o asy 4 BA? Odpowiedź musi być na wysokości pięciu, skoro zaś gra toczyć się będzie w karach, a partner ma „nie daj Boże” 2 asy i odpowie 5 kier? Trzeba będzie grać co najmniej karowego szlemika... Choć policzmy — silne boki u S, bardzo ładne poparcie karowe — może i szlemik wyjdzie. Ale komputer myślał znacznie prościej, stąd 5 karo z dwiema nadróbkami.



West (W): Q, 9, 8, 7, 2 — 4 — A, K, J, 10, 5 — Q, J, 9
North (N): brak — A, K, J, 10, 9, 6, 3 — 6, 4, 3 — 8, 6, 3
East (E): J, 10, 7, 6, 4 — brak — Q, 9, 8, 7, 2 — 10, 5, 4
South (S): A, K, 5, 3 — Q, 8, 7, 5, 2 — brak — A, K, 7, 2

trudności z ugraniem wszystkich lew, o tyle dolicytować się szlema nie jest łatwo, chyba że gramy mocnym i dobrze sprawdzo-

— dodajmy: szlem wykładany — jest do wylicytowania. Oczywiście w teorii...

A praktyka? Sprawdziłem 4 programy brydżowe, które aktualnie miałem: Grand Slam Bridge (znakowy), Bridge Master oraz Bridge 8.0 (DOS-owe, graficzne) i Bridge Barona (okienkowy). Żaden nie zdobył się na szlema!

Grand Slam licytował (W — N — E — S): 1 kier — 3 karo — pas — pas (!!!). S pasuje z 16 PC i z takim układem, mając trzy zatrzymania,

bardzo silne poparcie karowe i szansę na ugranie co najmniej karowej końcówki.

Bridge Master licytował nieźmiernie prosto: 1 kier — 3 karo — pas — 5 karo i trzy pasy. Ugrał szlema (tylko głupi by nie ugrał!). Zatem brakuje mu finezji. Solidna podstawa, ale raczej na przeciętne karty. Przy dziwacznych układach zostajemy na końcówkach...

Bridge 8.0: 1 kier — 4 karo (ale huzar!) — pas — 5 karo i trzy pasy. Tutaj mamy do czynienia z inną zabawą. Co chciał powiedzieć N przez 4 karo? Wszystko wskazuje, że był to splinter, nie naturalny przeskok pokazujący zatrzymania, ale o taką finezję nie podejrzewałbym tego programu. Przecież splintera nie ma tam wśród konwencji. Być może komputer chciał podkreślić, że ma silno-długi longer karowy (i może nawet zatrzymania z boku — wiemy przecież, że nie miał trefli) i oczekuje propozycji. Komputerowy partner skwitował to końcówką. Wada tego systemu licytacji — jeśli nie poczyniono konkretnych ustaleń co do znaczenia

Bridge Baron, który sprawił na mnie wrażenie silnego programu (oczywiście w porównaniu z poprzednimi): 1 kier — 1 karo (spokojnie, jeszcze zdążymy dolicytować się...) — 2 kier — 4 BA (pytanie o asy!). W drugiej kolejce pas — 5 karo (mam jednego asa, zgadnij jakiego?) i trzy pasy. Baron zagrał najmańdrzej i najodważniej. Zrozumiał, że ma wystarczająco dobre poparcie karowe i na tyle wspaniałe boki, że może od razu „zaszarżować” pytaniem o asy. Ponieważ okazało się, że odpowiedź konwencjonalna pokrywa się z prostą końcówką — poprzestał na tym, nie wiadomo dlaczego. Po prostu zabrakło mu pary. Naturalnym zagranem byłoby pytanie o króle, albo o figury atu — skoro S wie, że ma na tyle silne zatrzymania, iż raczej wyjdzie gra premiowa. Tu jednak twórcom gry zabrakło inwencji...

Nie zmienia to faktu, że konwencje wbudowane w większość dzisiejszych programów brydżowych są wystarczające do rozgrywania prostych rozdań. Ale w



brydzu — jak w życiu — zdarzają się też sytuacje nietypowe. I wtedy wychodzą na jaw wszelkie niedostatki...

Nie będę pisał, jakie konwencje powinny się znaleźć w dobrym programie brydżowym. Na pewno trzeba zaimplementować te najczęściej używane (choćby się dublowały lub wzajemnie wykluczały). Ale to nie wystarczy. Dopiero stworzenie możliwości ustalania z komputerem własnego systemu byłoby rozwiązaniem wystarczającym. I jednocześnie o tyle prostym, że kwestie systematyzowania licytacji byłyby przerzucone na barki gracza, a nie programisty.

Dla brydża komputerowego to jeszcze odległa przyszłość. Jedno jest jednak niepodważalne — lepszy taki brydż niż żaden. Jeśli nie ma z kim grać — zostaje komputer...

Kupujcie napędy CD-ROM!

Poker, whisky, panienki i rewolwery — to mi się jednoznacznie kojarzy z Dzikim Zachodem, oglądanym przez obiektywy hollywoodzkich kamer.

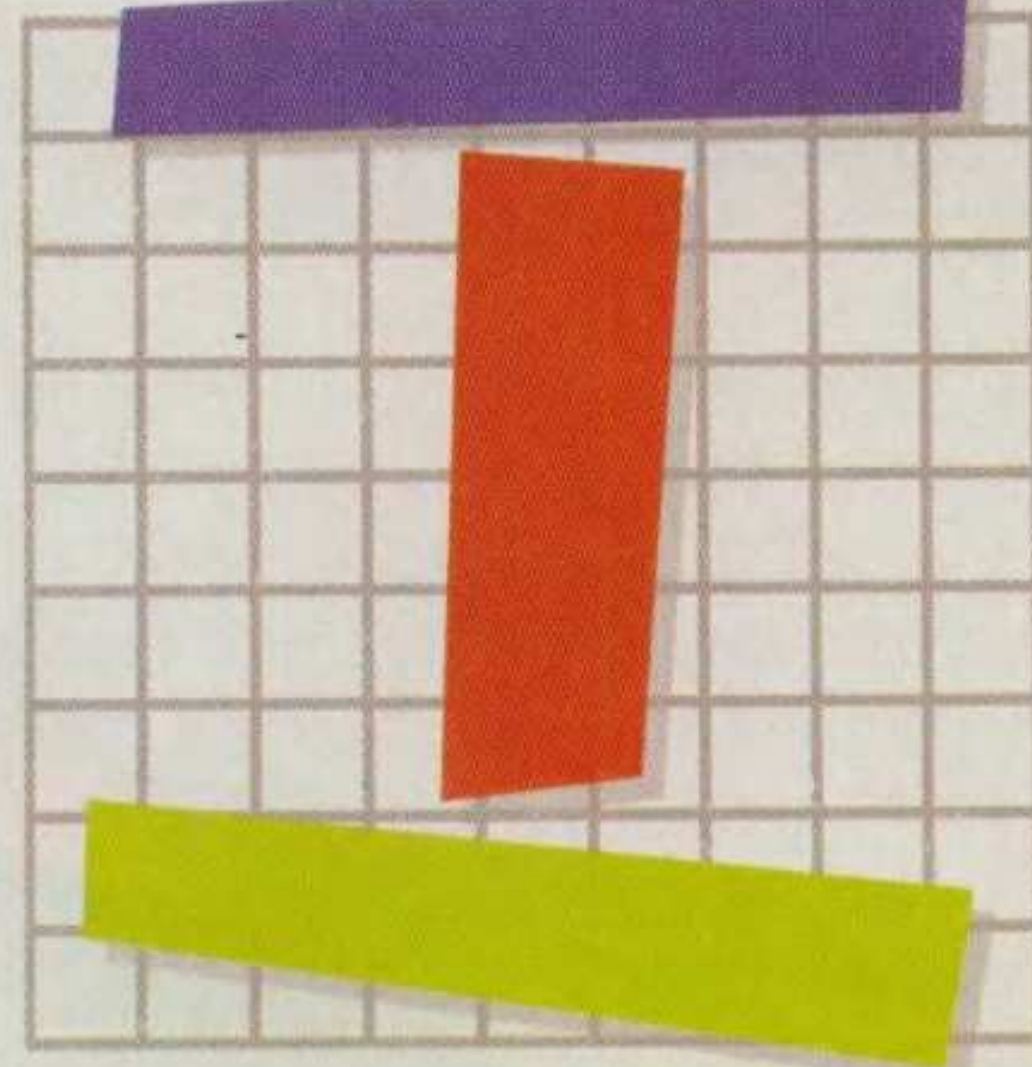
taki poker uważam za bezsensowny! Uzasadnienie: po kiego grzyba truć się grą w pokera, aby zobaczyć... lub... — skoro bardzo łatwo można kupić lub dostać jeszcze ciekawsze zdjęcia, dema, itp. (oczywiście komputerowe). W ogóle ci, którzy komputera nie mają, też nie są przegrani — nasz rynek prasowy dba o wyrobionego czytelnika. A dla posiadaczy ciężko zapracowanych napędów CD-ROM mam dobrą nowinę: istnieją niewyczerpalne zasoby srebrnych krążków o odnośnej tematyce. Może ktoś nie wierzy? A „Body Shop”, a „Erotic Extasy”, a „La Traviata” (2600 zdjęć, tego nie udźwignie żaden poker!)...

Mam nadzieję, że przekonałem Was do... zakupu napędu CD-ROM. Zresztą jest też rozbierany poker na CD-ROM! I pewno nie jeden — ja słyszałem o programie nazywającym się po prostu Strip Poker. Nadal jednak twierdę, że nie warto grać, skoro można to obejrzeć i bez zabawy z kartami...

Ci programiści, którzy skoncentrowali się

jedno-, jak i wieloosobowymi. Ostatnio miałem do czynienia tylko z okienkowymi wersjami pokera. Były to symulatory kasynowe: rozdanie kart, ewentualne przytrzymanie niektórych, dobieranie i... kłapa! Tak jest zazwyczaj. Im łatwiejszą obsługę ma program, tym płynniej grasz, tym więcej partii pokera rozegrasz i tym łatwiej się przekonasz, że zasadniczo twoje fundusze systematycznie maleją. Oczywiście matematyk lub osoba z kalkulatorem na podorędziu, która wyliczy sobie prawdopodobieństwo, powinna wygrywać częściej. Wszystko jednak zależy (w końcu) od pseudolosowej liczby, wygenerowanej przez komputer. Piszę „pseudolosowej”, bo tak to się fachowo nazywa, ale w praktyce mówimy o wyniku losowym. Jak zwał, tak zwał — ale dojdzie do wymarzonego pokera to nielata sprawa i mnie się jeszcze nie przytrafiła (ani w rozgrywkach komputerowych, ani w życiu — bo zdarzało mi się czasami przegrać mniej lub bardziej znaczącą sumkę...).

Komputerowego pokera ustawiam za brydżem — jest to gra wymagająca mniej myślenia. Ale też

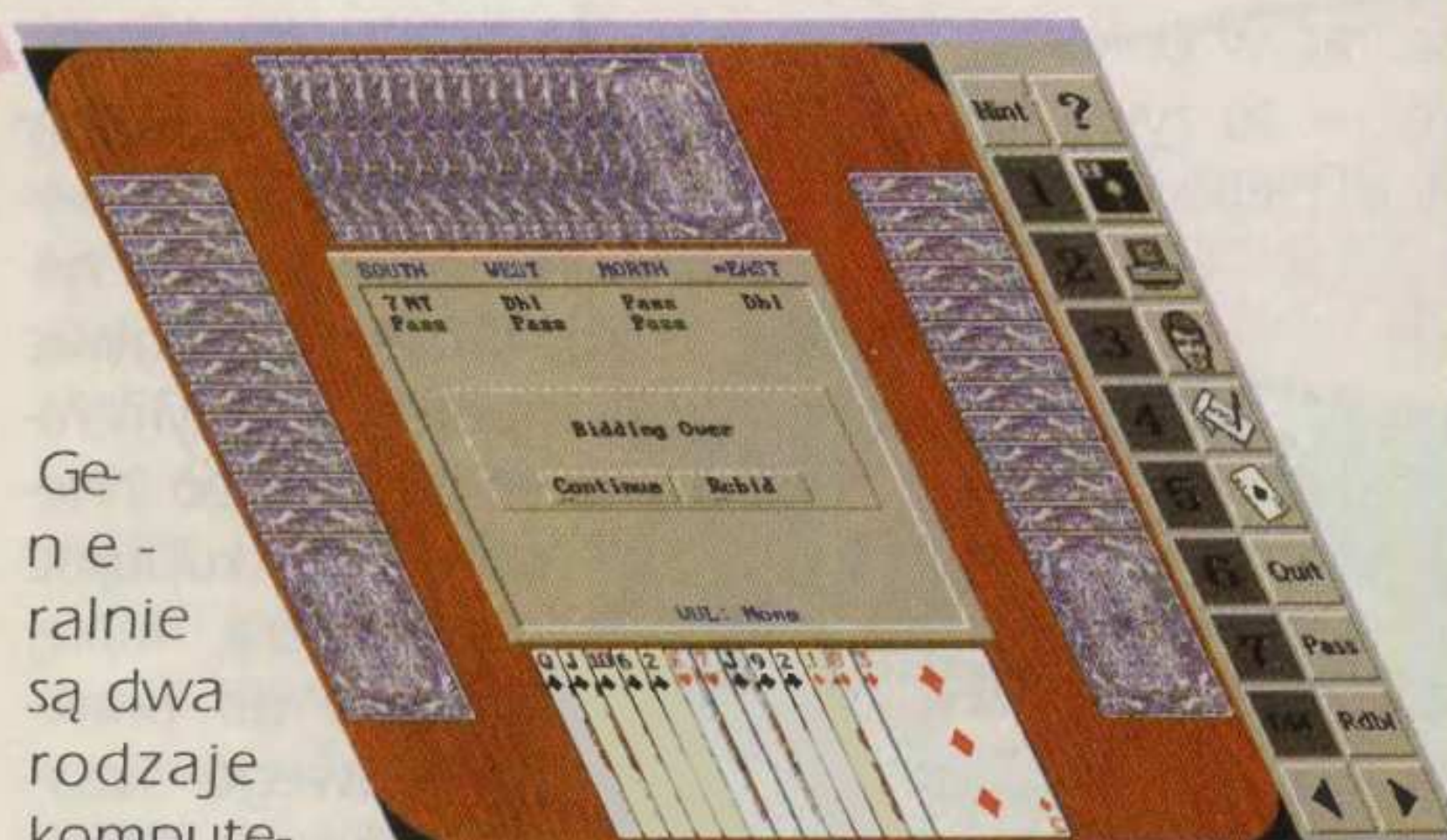


atmosfera miejsca gry, twarze jej uczestników, baczna obserwacja ich zachowania... Wiadomo przecież, że można blefować. Ale blefować trzeba umieć, zaś rozpoznać dobry blef jest jeszcze trudniej. Komputer nie potrafi jeszcze robić dobrej miny do złej gry. W ogóle nie potrafi robić żadnej miny! Gra w pokera z komputerem jest wielce żalosna, w porównaniu z rzeczywistością. Komputerowy brydż wygląda stokroć bardziej naturalnie. Stąd nie mam pretensji do losu o to, że ostatnio nie rzucił mi programu pokero-owego na 120 osób. Jaka z tego przyjemność?

Na bezgrybiu pasjans gryba

Odkąd środowisko Windows odniosło wielki sukces rynkowy, również pasjansy komputerowe nabrały życia. Posiadaczom okienek znany jest doskonale klasyczny pasjans Solitaire, na tyle dobry, że przy zmianie wersji 3.0 na 3.1 nie usunięto go. Windows NT mogą się również pochwalić innym pasjensem, podobno bardziej zależnym od myślenia układającej go osoby niż od rozdania kart. W takiej sytuacji nie jest głupie pytanie o to, jaki będzie pasjans załączony do kolejnej wersji okienek — Windows '95?

Wykonanie komputerowych pasjansów jest na ogół bardzo dobre. Ponieważ są to gry dla samotników, o mało urozmaiconej akcji, przeto zwraca się uwagę na to, aby pod względem graficznym zostały odpowiednio dopracowane. Karty mają z reguły lekko zaokrąglone rogi (czasem jednak są one zrealizowane na



Generalnie są dwa rodzaje komputerowych pokerów: klasyczny i rozbierany. W tym ostatnim przypadku komputer pracowicie rozbiera się w czasie gry. Ponieważ jednak sam komputer, jako taki, jest pod maską mało ciekawy, przeto w jego zastępstwie rozbierane są różne egzotyczne i nieegzotyczne panienki (słuszny wybór — większość gawędziarzy to pleć brzydka!).

Osobiście jednak



na samej grze, uraczyli nas programami zarówno

sposób myślenia jest inny. W komputerowym pokerze to czysta matematyka — zbiór zadań z rachunku prawdopodobieństwa (przyda się na maturze!). W rzeczywistej grze to zupełnie co innego — at-

białym tle, co przy innym kolorze pasjansowego okna powoduje powstawanie małych białych plamek w rogach), często możemy wybrać kilka typów koszulek. Na ogół są one mało ciekawe, choć zdarzają się koszulki animowane: wybierz np. robota, zamek z nietoperzami lub rękę z kartami spośród koszulek pasjansa Solitaire... Efekty nie są specjalnie fascynujące, ale sami przyznamy, że w zwykłych kartach to się nie zdarza. No, chyba że za dużo wypiliśmy.

Znam kilka pasjansów okienkowych (klasyczne z nich to Solitaire, Cruel Solitaire, Golf Solitaire, Solitaire II, Towers of Patience...), natomiast nie trafiłem jeszcze na pasjans dla DOS-u. Prawdopodobnie wynika to z innej filozofii pracy: w DOS-ie albo gra się na całego (i nie w jakiejś tam pasjansie), albo pracuje w ordynarnie wyglądających znakowych programach obsługi pocztowego okienka czy firmowego magazynu. Komu by się chciało opuszczać swój „ukochany” program i zaczynać jakąś grę, do tego pod okiem szefa? Windows to co innego, oferuje multitasking — pasjansa można sobie odpalić w tle... A — szczerze mówiąc — pasjansy są jednymi z najlepszych gier okienkowych. Naprawdę mało jest innych, dobrych gier. Tradycyjnych symulatorów lotniczych, kosmicznych, samochodowych i tym podobnych przebojów rynku na pewno nie znajdziemy (chyba że, wicie, pentium, 32 MB RAM, karta graficzna Matrox — ale na TAKI sprzęt nie każdego giercarza stać!). Na bezgrybiu i pasjans grybał

Co jeszcze? Ruletka!

W kasynach występuje wiele gier karcianych, oprócz dobrze wszystkim znanych jednórek bandytów czy też ruletki. Oglądałem zarówno komputerowe sy-

mulacje kasynowych maszynek, jak i gier karcianych (np. Blackjack). Szczególnie dużo takich programików można spotkać w środowisku Windows — wiadomo: temat ciekawy i od strony programistycznej łatwy (w

przeciwieństwie do skomplikowanych a n y c h gwiazdnych wojen, na przykład). Uczciwie jednak przyznam, że karciane gry kasynowe zupełnie

rzecz jasna, jest tam również wiele innych gier, znacznie ciekawszych.

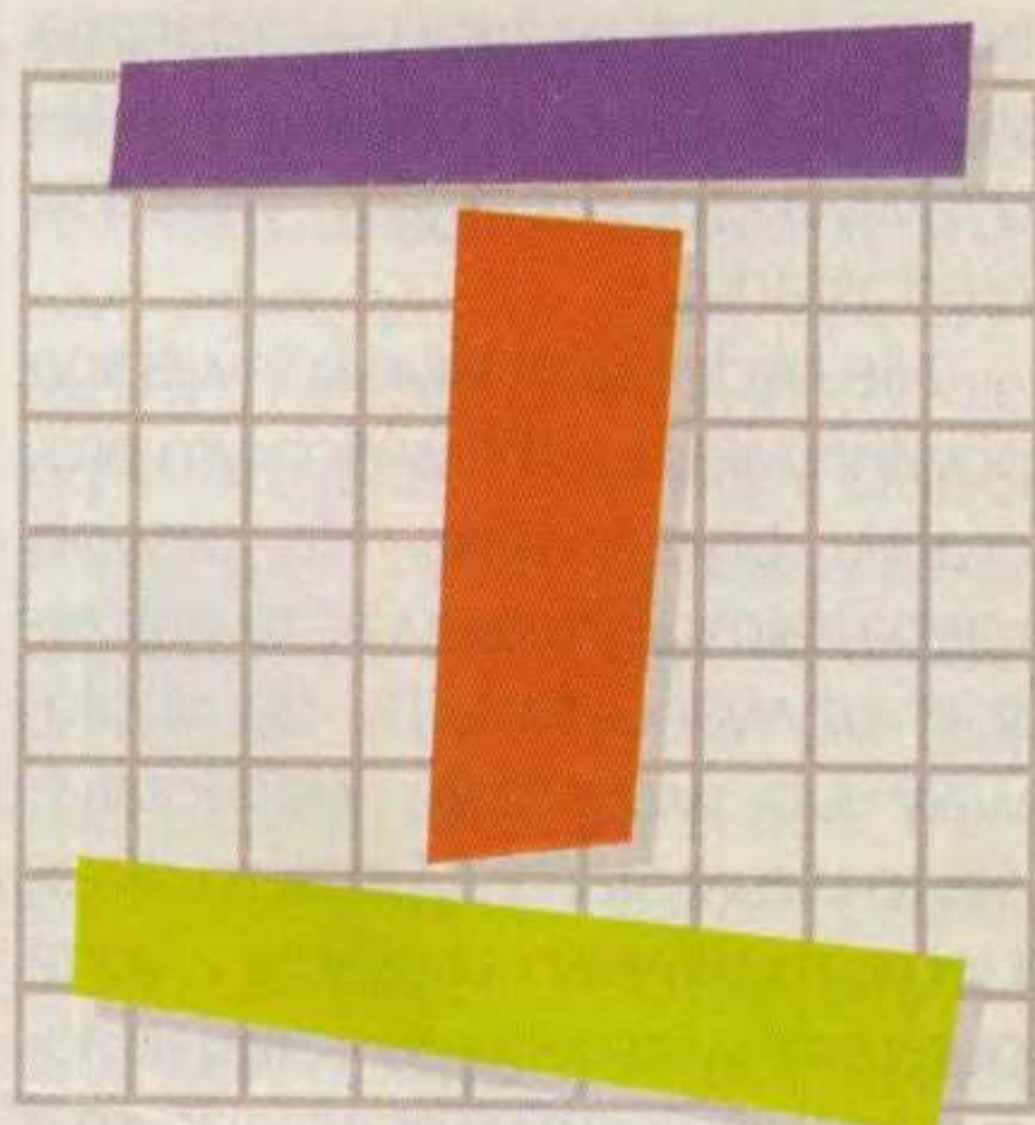
Papierowe podsumowanie

Warto grać w karty, czy nie warto? W ogóle — warto, ale najlepiej gra się z ludźmi. Nic (jak dotąd) nie jest w stanie zastąpić niezapomnianej atmosfery rozgrywania kolejnych rozdania na stoliku pod gołym mazurskim niebem (lub pod palmami, na gorącym piasku...). Człowiek to zawsze coś innego — potrafi się czasem pomylić, w przeciwieństwie do komputera, który jeśli na coś zwróci uwagę, to już nie popuści... Z drugiej strony, człowiek potrafi być bardziej elastyczny niż maszyna, co ma znaczenie przy nietypowych rozdaniach.

Poker jest grą, która stanowczo powinna być rozgrywana z ludźmi, chyba że mówimy o automacie pokerowym w kasynie. Takiego elektronicznego krupiera komputer może z powodzeniem udawać. Jest tylko jedna przykreść — komputer nie wypłaca... Ale też nie połyka monet, zatem 1:1. Jeśli chcemy zagrać w pokera z innymi osobami — to żywe towarzystwo jest o niebo lepsze od kom-

puteru nie pociągają. Za to z czystym sumieniem mogę polecić... ruletkę! Nie jest to co prawda gra karciana, ale potrafi być bardzo ciekawa: udało mi się kiedyś wygrać dwa razy z rzędu pojedynczo obstawione liczby (!!!!) i komputer policzył mi wygraną niebagatelną sumę jako... dług! W normalnym kasynie załatwia się to oczywiście inaczej: stół jest przepasywany czarną szarfą (bank został rozbity) i posyła się gości po forsy z sejfów kasyna lub nawet pobliskiego banku. Tego niestety nie było mi dane zobaczyć...

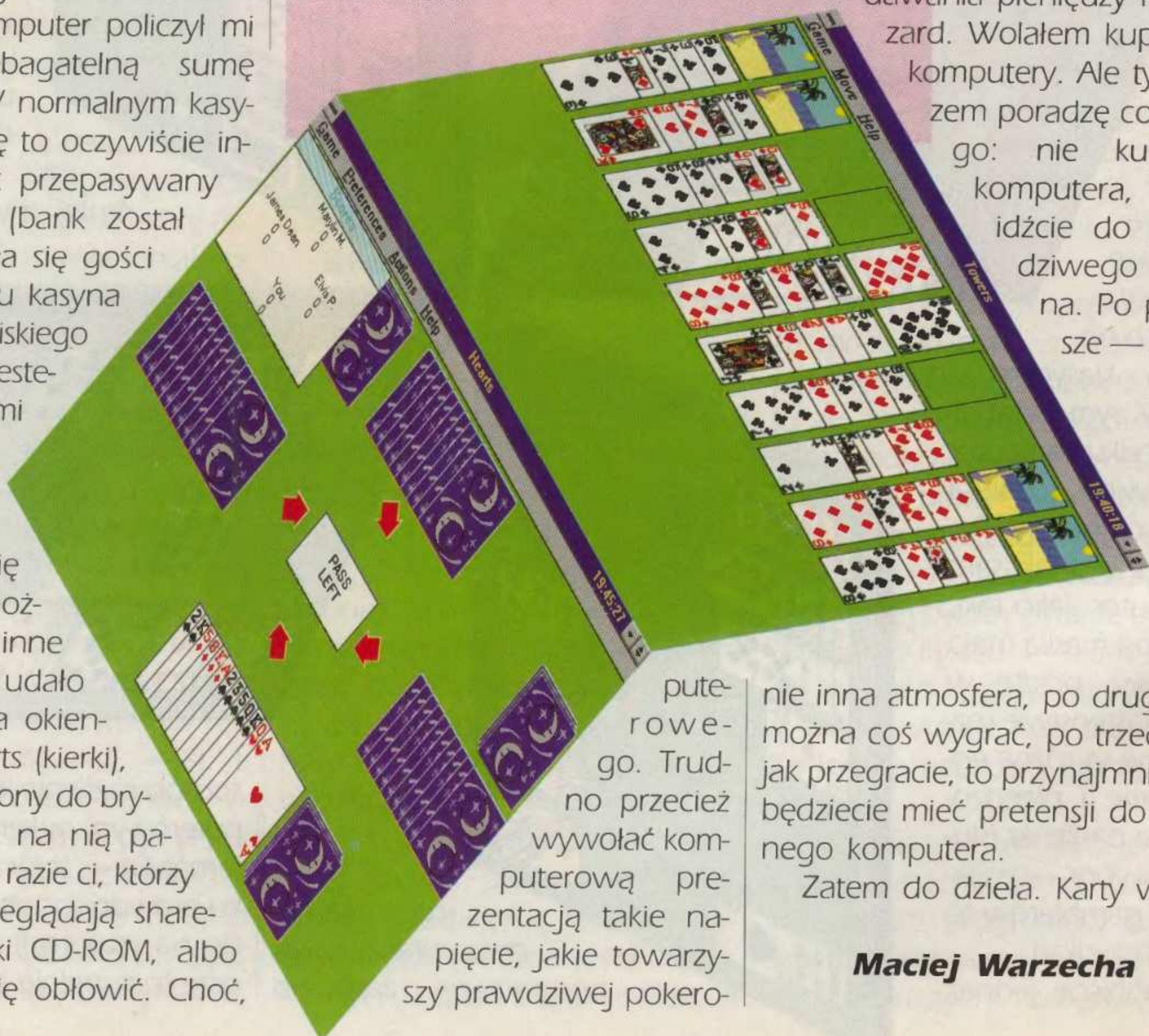
Na blackjackach świat się nie kończy i można wysupłać inne gry karciane: udało mi się trafić na okienkową grę Hearts (kierki), ale przyzwyczajony do brydża niechętnie na nią patrzę. W każdym razie ci, którzy pracownicy przeglądają shareware'owe dyski CD-ROM, albo BBS-y, mogą się obłowić. Choć,



wej licytacji, szczególnie gdy stawki są wysokie... O rozbieraniu już nie wspomnę, wiadomo — najlepsze jest świeże mięsko.

Pasjans to dziedzina, w której komputer ma wiele zalet: sam taksuje i rozkłada karty, sam oblicza wynik. Skoro pasjans jest grą jednoosobową, to korzystanie z elektronicznego stolika może być nawet znacznym ułatwieniem. Szczególnie, że prawdziwe karty (nawet maleńkie pasjansówki) zajmują miejsce na stole i w czasie przystępowania do przerwanej pracy można je pomieszać — zaś pasjans komputerowy (w domyśle: okienkowy) może być zwinięty do ikonki i cierpliwie czekać na dokończenie.

Wreszcie kasyno... Cóż, nigdy nie miałem zapędów do wydawania pieniędzy na hazard. Woląłem kupować komputery. Ale tym razem poradzę co innego: nie kupujcie komputera, lepiej idźcie do prawdziwego kasyna. Po pierwsze — zupeł-



nie inna atmosfera, po drugie — można coś wygrać, po trzecie — jak przegracie, to przynajmniej nie będziecie mieć pretensji do biednego komputera. Zatem do dzieła. Karty w tas!

Maciej Warzecha

Jak zmieszać z błotem — poradnik.

W dzisiejszym wydaniu RR zaprezentujemy szanownemu gronu czytelników program pt. „Co tam słyhać u substratów, czyli o głosie ludu słów kilka”. Zamieszczamy interesujące nas urywki z periodyku dyskietkowego „Bad News”, a konkretnie z tekstu pod tytułem „Gambler — pieniądze wyrzucone w błotko?”

„Pożyczyłem sobie 8. numer

tego pi-
semka i te-
raz troszkę
go Wam
przybliżę.

Na począt-
ku wstęp

(...), kretyński i
debilny (...).

Autorem tych
wypocin jest Mc-

Son. (...) Następne
kilkanaście stron to

typowe recenzje
gier, z jakże typow-

ym laniem
wody. I to by na-

wet spokojnie
przechodziło, gdy-

by nie zdjęcia. Ich
jakość jest niesamowicie

fatalna. (...) Ha, opisik
świeżutkiej, jeszcze gorącej

gry Powermonger. (...) Na-

stępne 14 stron to tipsy do
gier (zwykle mocno starsza-

wych, na dodatek). Po ti-

psach dyskusja gamblerow-

ych sław na temat przemo-

cy w grach. Ale nie liczcie na
jakieś poważniejsze przemy-

ślenia. Cały ten bełkot zakoń-

czony jest wielkim mora-

łem „Nadmiar
przemocy szko-

dzi”. Bardzo to odkrywcze, pa-

nowie! Strona 62 to sławna (...)

konferencja dr. De Stroyera.

Znów (po raz któryś) pisze o

Amigach i PC, ale jako że to
wciąż ten sam bełkot, to nie
będę komentował. Dalsza treść
8. numeru Gamblera to znów
kilką dennych recenzji, telegadula
— czyli konkurs wg najpo-
dniejszych zachodnich wzorców.”

Gandalf Of The Edge PC

A oto obiecany Poradnik:

1. Bierzemy dowolne czasopi-
smo i rozchlapując nad nim

kawę,

tudzież

krusząc

chlebek

z dru-

giego

śniadania,

zabieramy się

do sekcji — naj-

lepiej od początku.

2. Jeśli do dane-

go tekstu nie

mamy konkret-

nych zarzutów

— piszemy, że

jest denny.

3. Aby skaso-

wać za jed-

nym zama-

chem kilka-

dziesiąt stron,

wystarczy

skasować dwie z nich;

dalej patrz punkt 2.

4. Gdy do powyższego

dołączymy choć jeden

prawdziwy zarzut — staje

się jasne, że recenzent jest

obiektywny, a oceniana

gazetka nadaje się tylko

do wyrzucenia.

5. W poczuciu dobrze

spełnionego obowiązku

kończymy kanapkę

i sięgamy

po następ-

ne pismo.

Bracia Green

**NIE PLUĆ!
REAKCJE
REDAKCJI**

UWAGA! LOTERIA

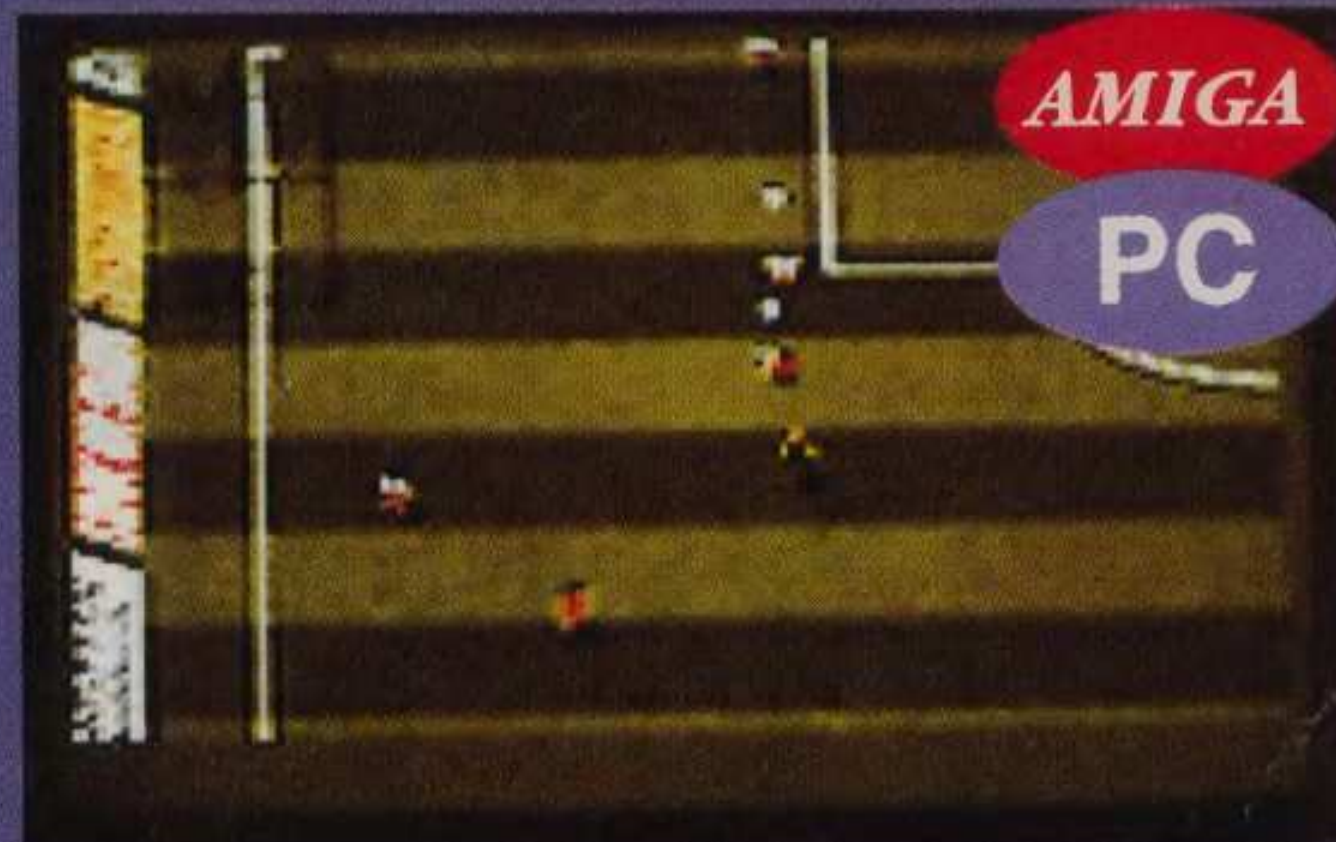
Piąty komputer

wylosował

Artur Łuczak

z Poznania

prenumeratorem GAMBLERA



AMIGA

SOCCER

PC

gra sportowa

Piłka nożna w dobrej
oprawie graficznej.

ALIEN TARGET

strzelanina

Obrona Ziemi przed
najeźdźcami to pomysł

stary jak świat.

Ale takiej realizacji
jeszcze nie było!



AMIGA



PC

SPY MASTER

platformówka

Wspaniała grafika,
nienaganna animacja,
trzy ogromne poziomy.
Zabawa na
wiele godzin.

ARNIE II

AMIGA

PC

"strzelanina"

Jak przystało

na komandosa,

nie boisz się niczego.

Czeka Cię wieczna

chwala

lub śmierć.



AMIGA

AGENT CZ

platformówka

Wszyscy znajomi
wołają na Czesia
"Agent".
Niestety ktoś
wziął to na
poważnie...

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo
u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON

skr. poczt. 66

35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać
przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS.

Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:

tel. (017) 627471 wew. 274, 275

MIESZKAŃCY OTCHŁANI

— Tak, w n u s i u... — wycedził dziadzio i otarł ślinę kapiącą mu z jadaczki na parkiet. — Ri i ich okrutne roboty uwięzili kobiety i dzieci z Ora, żeby je tam, prawda, tego i ten teges... no, żeby trzymać w ryzach pojmanyh mężczyzn, których zapędzili do pracy w kopalniach Zendle.

— Zendle — uprzedził pytanie swego potomka dziadek — to drogocenna substancja potrzebna Ri do wytwarzania śmiercionośnej broni nowej generacji.

Dawniej lud planety Ora rządzony był przez piękną księżniczkę Aurorę... Nie mylić z pewnym rosyjskim statkiem znanym z historii, co to oddał o jeden strzał za dużo w 1917 r.! W każdym razie księżniczkę kropnięto, a przedtem ją zapewne tam, prawda, tego i ten teges...

Staruszek aż podniósł się na chwilę, lecz zaraz usiadł... z głóśnym stęknieniem, bo sprytne urwisy położyły mu pod siedzisko model startującej rakiety. Mimo moich obaw uśmiechnął się tylko rozanielony i dalej ciągnął opowieść.

— Dość, że nieboga zdążyła przed egzekucją ukryć plany wydobycia Zendle i notkę ze sposobem pokrzyżowania planów Ri. Rada Mieszkańców Ora znalazła odpowiedniego osobnika do odnalezienia owych dokumentów znajdujących się na siódmym poziomie jednej z kopalń. Był nim tam, prawda, tego i ten teges... przyjaciel — wyjęczał dziadzio wierząc się nerwowo — niedawno padł księżniczki, który wdarł się do odpowiedniej kopalni i

odszukał rzeczony plany, a przy okazji uwolnił wielu Oran... Kilku nawet od trudów życia doczesnego... Przez pomyłkę.

Staruszek wstał przy akompaniamencie głośnego plaśnięcia zwieraczy i zabierał się do wyjścia licząc, że wnukowie śpią...

— A co było dalej? — spytał zafrapowany chłopczyk od lewej.

Staruszek odwrócił się w jego stronę i posłał mu mordercze spojrzenie, ale wrócił i z niemłą satysfakcją, ponownie zasiadł na bolcu.

— Dalszą opowieść można zatytułować „Przerwana Opera”. Po zapoznaniu się z planami, bohaterski osobnik postanowił zniszczyć system łączności między kopalnią a kwaterą główną Ri, co dałoby Oranom czas na przygotowanie powstania. Nie chcąc tracić ani chwili i wykorzystując element zaskoczenia, bezzwłocznie...

— Bez jakich zwłok nie chcąc, dziadziu?

— To cholerny bachor! — powiedział dziadek do mnie i postanowił nie przerywać sobie — ...udał się na odpowiedni poziom kopalni i zrobił to, co zamierzał. O!

Starzec, wyraźnie poirytowany, podniósł się i wyszedł na sztywnych nogach.

— Ale dziadziu!!! — podniosły larum trojaczki. — Co było dalej?!

Dziadzio niespodziewanie szybko pojawił się w drzwiach sypialni.

— Następną opowieść nazywa się „Eksterminacja”!!! — Zza pazuchy wyciągnął Magnum .44

i rąbnął malca „od lewej”. W pokoju zaległa cisza.

— Nigdy nie lubiłem tego smarkacza — powiedział do mnie, zabierając trupa. — Jak pan widzi, każda historia jest dobra. Ja na przykład ściągnąłem ją z Depth Dwellers, gry komputerowej podobnej do Doom i Wolfenstein. Całkiem niezła — kontynuował, odprowadzając mnie do drzwi — wymaga szybkiego sprzętu, ale radocha jest...

PO-RAD-NIK SZKODNI-KA

JAK SKUTECZNIE USZKODZIĆ ULUBIONY KOMPUTER NIE LUBIANEGO KOLEGI?

ROZWIĄZANIA PROGRAMOWE

1. Wczytujemy Disk Editor i na losowo wybranych sektorach twardego dysku wpisujemy „Tu byłem — Zenek”.
2. Wszystkie dyskietki kolegi formatujemy komendą „format a: /v:ALE_JAJA”.
3. Umieszczamy na dysku twardego co najmniej pięć wirusów, których nie wykrywa najnowsza wersja MkS_Vira.
4. Przechodzimy do katalogu z grami i 3 razy kasujemy całą jego zawartość.
5. Uruchamiamy CMOS Setup i zmieniamy co ważniejsze parametry.

Numery Archiwalne

4/94 6/94 8/94 9/94 10/94 11/94



Tradycyjnie czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup. W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady numerów 0/93, 1/94, 2/94 i 3/94 już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.

PKO BP IX 0/Warszawa

1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 20 tys. zł.

58 GAMBLER 1/95

Imię i nazwisko

lub nazwa firmy

Adres

.....

.....

.....

Data

Niech pan spróbuje wcisnąć ALT CTR i F! Dodaje zdrówka i amunicji! — wołał za mną na korytarzu.

Postanowiłem pozostać przy szachowaniu syna kieszonkowym.

Jorund

ROZWIĄZANIA SPRZĘTOWE

1. Do stacji dysków 3,5" wkładamy dwie, a do stacji 5,25" trzy dyskietki (najlepiej HD), po czym wgrywamy dowolny program kopiujący i 28 razy usiłujemy skopiować dysk A: na dysk B:
2. Wyjmujemy wszystkie klawisze z klawiatury, po czym wkładamy je z powrotem w losowo wybrane miejsca. W wypadku większych trudności można posłużyć się długim.
3. Jeżeli komputer kolegi ma zamek blokujący klawiaturę, wkładamy tam klucz, a następnie przekreślamy go 12 razy w lewo i 15 w prawo.

4. Łączymy wejście mikrofonowe karty muzycznej ze źródłem prądu 220 V.
5. Bierzemy joystick kolegi i przyklepamy go przysawkami do ekranu monitora.
6. Poślinionym palcem dotykamy wszystkich gniazdek z tyłu komputera.
7. Wkładamy komputer do lodówki na 45 minut, a w tym czasie otwieramy monitor i, przy włączonym napięciu, przejeżdżamy śrubokrętem po losowo wybranych ścieżkach.
8. Wyjmujemy komputer i staramy się wcisnąć przycisk Reset 20 centymetrów w głąb obudowy.
9. Kulkę wyjętą z myszki wpychamy do stacji 5,25". Osoby o mniejszych zdolnościach manualnych mogą zastępczo wpychać kulkę do stacji 3,5".

A potem tylko módlmy się, aby nie lubiany kolega wykazał maksimum humoru i minimum żądzy odwetu, inaczej strzeżmy się, bo nie znamy dnia ni godziny — red.

10. Jeżeli komputer jest wyposażony w napęd CD-ROM — umieszczamy w nim płytę analogową.
11. Otwieramy komputer i lokalizujemy procesor, po czym do jego nożek podłączamy: walkmana, baterię 9V i antenę telewizyjną (w tej kolejności).
12. Szukamy karty graficznej, wyjmujemy ją i staramy się włożyć do góry nogami.
13. 25 razy zrzucamy monitor (z przyklepionym joystickiem) na podłogę.
14. Do wentylatora wkładamy wymontowany uprzednio koprocesor.
15. Zrzucamy komputer z 12. piętra na ziemię.

Firma Jacek Fasola Demolition Company gwarantuje skuteczność wyżej wymienionych sposobów w 99,95%.

Jacek Fasola

Marek Pampuch

"Amiga dla nie wtajemniczonych"

Książka "Amiga dla nie wtajemniczonych" — jak sugeruje tytuł — jest przeznaczona głównie dla początkujących użytkowników tego komputera, przy czym nie jest ważne, czy będzie to Amiga 500 z systemem w wersji 1.2, czy najnowsza Amiga z systemem 3.1. Niemniej także i "średnio wtajemniczeni" na pewno znajdą w niej coś dla siebie.

Najobszerniejsza część książki jest poświęcona systemowi operacyjnemu (głównie wersjom 1.3, 2.0 i 3.0). Nie jest to jednak, w odróżnieniu od dotychczas spotykanych książek tego typu, opis rozkazów systemowych, a raczej zbiór praktycznych porad typu: jak zainstalować polskie znaki czy też, jak wykonać odpowiadającą naszym gustom ikonę. Także i reszta książki została napisana pod kątem wykorzystania nabytych wiadomości w praktyce.

Przed skierowaniem do druku książka ta była oceniona także przez nie wtajemniczonych użytkowników Amigi, a ich spostrzeżenia zostały wzięte pod uwagę przy ostatecznej redakcji. Autor starał się pisać językiem zrozumiałym dla każdego, a wszelkie trudniejsze pojęcia zostały objaśnione w słowniczku na końcu książki.

Stron 216, format B5, oprawa miękka.
ISBN 83-85545-33-6



Zamawiam w Wydawnictwie Lupus książkę Marka Pampucha "Amiga dla nie wtajemniczonych".

Zamówioną książkę:

☐ odbiorę osobiście w Wydawnictwie, cena: 8 zł 10 gr

☐ proszę wysłać mi pocztą, cena: 8 zł 10 gr + 1 zł 20 gr

(koszty wysyłki). Mój adres:

Imię i nazwisko:

Kod:

Miasto:

Ulica:

Dołączam potwierdzenie wpłaty.

Kupon jest ważny do 1.02.95 r.

Termin ukazania się książki — grudzień 1994.

Andrzej Urbankowski

"Amiga 500. Jak zostać «włamywaczem»?"

Książka ta została napisana z myślą o tych użytkownikach komputera Amiga, których można by określić mianem ambitnych graczy. Autor rozpoczyna od omówienia najważniejszych pojęć informatycznych związanych z „włamaniami”, aby w głównej części pracy, korzystając z tych pojęć, zaprezentować Czytelnikom sposoby uzyskiwania w grach „nieśmiertelności” czy „nie limitowanej” amunicji. Te sposoby to właśnie „włamanie”, czyli zmiany w programie gry. W książce zostały one ułożone w takim porządku, że po przećwiczeniu po kolei wszystkich opisanych „włamań” gracze, doskonale się bawiąc, zdobędą znajomość asemblera.

Stron 116, format B5, oprawa miękka.
ISBN 83-85545-27-1



Zamawiam w Wydawnictwie Lupus książkę Andrzeja Urbankowskiego „Amiga 500. Jak zostać «włamywaczem»?”

Zamówioną książkę:

☐ odbiorę osobiście w Wydawnictwie, cena: 4 zł 80 gr

☐ proszę wysłać mi pocztą, cena: 4 zł 80 gr + 1 zł 20 gr

(koszty wysyłki). Mój adres:

Imię i nazwisko:

Kod:

Miasto:

Ulica:

Dołączam potwierdzenie wpłaty.

Kupon jest ważny do 1.02.95 r.



KON- FEREN- CJA DR. DE STRO- YERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Dramat psychologiczny
Hi There!

Dziś teatrzyk „Zielony Paw” ma zaszczyt przedstawić:

W PRACOWNI PROFE- SORA VERNICHTUNGA

czyli — dramat w jednym akcie.

Miejsce:

Pracownia profesora Vernichtunga na zamku Schwanzburg w Awarii.

Osoby:

Prof. Vernichtung, specjalizujący się w odmóżdżaniu;
Doc. Hackerstein, specjalista ds. reverse engineering;
Brygada Antyterrorystyczna;
Lustereczko;
Robin Hood.

Prof. Vernichtung: Którą masz wersję Sourcera?

Doc. Hackerstein: Pięć

zero.

Prof. Vernichtung: A Turbo Debugger masz?

Doc. Hackerstein: Używam AFD Pro.

Prof. Vernichtung: Ależ on nie działa w trybie protected!

Doc. Hackerstein: Większość z tych debili chodziła w real.

Prof. Vernichtung: No, no! Proszę bez debili! To nasi pacjenci.

Doc. Hackerstein: Wiem, profesorze. Nie zmienia to jednak w żaden sposób faktu, że — debile.

Prof. Vernichtung: Bydlę! Milcz! Pracuj!

Doc. Hackerstein (do siebie): Milcz... Pracuj... Po co tu deasemblować te mózgi, kiedy taka działalność do niczego nie prowadzi? Nie mają nawet kluczy sprzętowych. Mój talent stanowczo się marnuje. Proszę — same bajty zerowe i od czasu do czasu jakieś wywołanie przerwania 3F, czyli skok po flaszke do nocnego. Nic więcej. (Głośno) Panie profesorze, pan to chyba na śmietniku znalazł tych koleś,

albo co?

Prof. Vernichtung: A jak? Miałem porwać i odmóżdżyć Einsteina?

Doc. Hackerstein: Myśli pan, że Einstein miał cokolwiek w mózgu, poza względnością? (Znow po cichu) Einstein, psia-krew. Nawet nie chciałoby mi się zapuścić debuga z DOS-u, żeby zajrzeć mu do pamięci. O, Freuda mi dajcie! Albo Cicciolinę. Może miałyby jakieś GIF-y, to bym zdekodował i chociaż coś pooglądał...

Prof. Vernichtung: Co tam mruyczysz pod nosem?

Doc. Hackerstein: Nic, nic (Z hałasem odsuwa krzesło i wstaje od komputera.) Nie, profesorze, ta praca jest bez sensu! Marnuję tylko wzrok przed monitorem. Z tych mózgów nie da się odtworzyć BIOS-u dla pańskiego Frankensteina. Co najwyżej procedury obsługi paru prymitywnych przerwań i kilka fragmentów kodu, nie dłuższych niż pięć kilobajtów. Może by pan odmóżdził jakiegoś porządniejszego koleśia?!

Warunki otrzymania książki
(co najmniej 30% taniej niż w księgarniach)
Aby otrzymać książkę, należy:

1. Wypełnić kupon starannie, zwracając szczególną uwagę na czytelne wpisanie adresu (najlepiej drukowanymi literami) oraz zaznaczając krzyżykiem czy książka ma być wysłana pocztą, czy będzie odebrana osobiście w Wydawnictwie.
2. Dokonać odpowiedniej wpłaty na konto Lupus Sp. z o. o. IX Oddział PKO BP w Warszawie R-k nr 1599-318121-136.
3. Przesłać do Wydawnictwa pod adresem:

Wydawnictwo Lupus
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30

dołączając potwierdzenie wpłaty.

Zamówień i wpłat można dokonywać również osobiście w siedzibie Wydawnictwa. Osoby zamawiające książki z odbiorem w Wydawnictwie będą zawiadomione o dokładnym terminie odbioru.

Warunki otrzymania książki
(co najmniej 30% taniej niż w księgarniach)
Aby otrzymać książkę, należy:

1. Wypełnić kupon starannie, zwracając szczególną uwagę na czytelne wpisanie adresu (najlepiej drukowanymi literami) oraz zaznaczając krzyżykiem czy książka ma być wysłana pocztą, czy będzie odebrana osobiście w Wydawnictwie.
2. Dokonać odpowiedniej wpłaty na konto Lupus Sp. z o. o. IX Oddział PKO BP w Warszawie R-k nr 1599-318121-136.
3. Przesłać do Wydawnictwa pod adresem:

Wydawnictwo Lupus
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30

dołączając potwierdzenie wpłaty.

Zamówień i wpłat można dokonywać również osobiście w siedzibie Wydawnictwa. Osoby zamawiające książki z odbiorem w Wydawnictwie będą zawiadomione o dokładnym terminie odbioru.

Prof. Vernichtung: Ty chyba przesadzasz, Hackerstein! Choć system operacyjny mógłbyś napisać. Przecież ci faceci też chodzili, jedli, wydawali. Mieli jakieś uczucia...

Doc. Hackerstein: Ale Frankenstein ma być doskonały, a tu — sami menele. Nie mogę systemu dla geniusza oprzeć na kodzie idioty!

Prof. Vernichtung: Wcześniej mówiłeś, że wystarczy zdeasemblować zawartość dwóch mózgów, żeby na tej podstawie opracować trzeci. Do dzisiaj zdeasemblowałeś już czterdzieści cztery, a twój projekt nadal w lesie. Co z tobą?

Doc. Hackerstein: Wygląda na to, że Mickiewicz się pomylił. Czterdzieści cztery nie jest liczbą magiczną. A zresztą — im więcej łamię tego softu, tym bardziej dochodzę do wniosku, że Bóg schrzanil całe oprogramowanie człowieka. Niech pan sam powie, profesorze: pracując tylko sześć dni, a siódmego odpoczywając — jak dobry system da się napisać? W dodatku — w Clipperze?

Prof. Vernichtung: Nie bluźnij! Jeszcze nam tata naśle na łeb SPA i w końcu posadzą nas za nielegalne kopiowanie programów. Zabierz się lepiej za robotę!

Z dołu słychać trzask wyłamywanych drzwi.

Prof. Vernichtung: A nie mówiłem...?

Do pracowni wpada Brygada Antyterrorystyczna w składzie: Kapitan Leśniczy, Porucznik Gajowy i Sierżant Wilk. Obezwładniają Vernichtunga i Hackersteina.

Kapitan Leśniczy: Czy byliby mi państwo skłonni udzielić jasnego wyjaśnienia w temacie ewentualnego miejsca pobytu obywatelki Czerwony Kapturek?

Prof. Vernichtung: Jaki Kapturek? Tu nie ma żadnego Kapturek. Nie używamy damskich środków antykoncepcyjnych.

Kapitan Leśniczy: Zaginiona — obywatelka Czerwony Kapturek — bez dwóch zdań charakteryzuje się głównie tym, że została porwana w celu ograbie-

nia z koszyczka pełnego ciastek tortowych z zakalcem.

Prof. Vernichtung: Pan mówi wspaniałym literackim językiem.

Doc. Hackerstein: Schizofrenię braci Grimm łatwo wytłumaczyć — było ich dwóch. Ale kto objaśni mi przypadek Andersena? Nie porywaliśmy żadnego Kapturek. Pomyliły wam się bajki.

Sierżant Wilk: Zamknij się! Nic się nam nie pomyliło. Nasza Brygada nigdy się nie myli!

Prof. Vernichtung: To już wiem, dlaczego tak śmierz...

Sierżant Wilk *(nic nie rozumiejąc, wyjmując z kieszeni Lustereczko):* Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy w świecie?

Lustereczko *(wściekle):* Coś się tak do mnie przyczepił, pedale!

Porucznik Gajowy *(jakby sobie coś przypomniał):* Splukiwanie ustępu pedalem. Dostałem z tego dwójkę na szkoleniu politycznym. *(kombinuje)* Może była tu dziewczynka z zapalkami? *(dodaje tonem wyjaśnienia)* Zajaralbym szluga.

Kapitan Leśniczy *(tonem łagodnej nagany):* Niech szanowny kolega Gajowy Porucznik nie wprowadza zamieszania w czynności przygotowawcze! *(do Vernichtunga i Hackersteina)* To jak, oddajecie nam państwo Kapturek po dobroci, czy wszakże mamy zrobić ewentualnie przeszukanie na okoliczność znalezienia?

Doc. Hackerstein *(z przekąsem):* Przy okazji pewnie znajdziecie lewy bucik Kopciuszka i siedmiu krasnoludków!

Kapitan Leśniczy: My WSZYSTKO znajdziemy. Czeka nie wierzy Izom. Czeka szczeka. Na wrogów ludu.

Doc. Hackerstein: Pan jest chyba młotem na czarownice?

Kapitan Leśniczy: Niechże pan nie będzie taki amoralny!

Porucznik Gajowy *(filozoficznie):* Amor? A gdzie luk? *(nagle pada, przeszyty strzałą przez lewe ramię na wylot).*

Robin Hood *(zjeżdżając po linie z zyrandolą):* Nie cierpię szeryfów!

Prof. Vernichtung: Racja, ja też zawsze składam tytuły an-

tykwą linearną bezszeryfową...

Porucznik Gajowy *(w agonii):* Grrr... *(umiera bez sensu w wieku — zaledwie — 16 lat, na froncie walki z imperialistycznym najeźdźcą)*

Kapitan Leśniczy: Miał miejsce niewątpliwy zamach na przedstawiciela władzy. Muszę wdrożyć bez dwóch zdań czynności śledcze.

Doc. Hackerstein *(szyderczo):* Wiedzą sąsiedzi, jak kto śledzi.

Sierżant Wilk: No. Śledzi to u nasz do geesu od roku nie do wieżli... *(marzycielsko)* Zjadlbym ci rolmopsika, hej... *(wyjmuje Lustereczko).*

Lustereczko *(groźnie):* Tylko mnie o nic nie pytaj, bo jak odbiję ten ohydny pysk...

Kapitan Leśniczy *(do Robin Hooda):* Nazwisko pańskie?

Robin Hood: Janosik Tarzanowicz Bond. Dla kontrolerów ZTM — Szwarzeneger Stallone de domo Rambo Bambo. W Afryce Mieszka Ten Nasz Kolezka. Pisz na Berdyczów.

Kapitan Leśniczy: Obywatelu Bond Tarzanowiczu Janosikul, jesteście wszakże aresztowani pod zarzutem ewentualności bezpośredniego użycia szczary w celu pozbawienia bezzwrotnie życia Porucznika Gajowego, primo voto Secundo. Mam na to dowody.

Robin Hood: A ja na to — do wody. Spadam. Adieu! *(spada z trzeciego piętra do basenu ppoż.)*

Kapitan Leśniczy: Rozwodnię tę zbrodnię, ale udowodnię! *(skacze w ślad za nim)*

Sierżant Wilk *(zdezorientowany, wyjmując Lustereczko):* Wodnie? Udo? Prawda, że mam ładne uda?

Lustereczko: Odwał się wrzście ode mnie, paskudny onani-sto!

Sierżant Wilk *(nic nie kuma, bo chrzestny)*

Doc. Hackerstein: Odmóźdzamy go?

Prof. Vernichtung: Jasne!

Kur... tyna... zecz... jama!

Origin: Ciężka jest dola eksperymentatora.

O
K
R
U
C
H
Y
S
Z
C
Z
Ę
Ś
C
I
A

Człowiek od razu
lepiej się czuje,
Gdy komuś dobrze
przyładowe,
Gdy dobrze działkiem
przyceluje,
Gdy czyjąś rękę
naprostuje,
Gdy całe miasto
zbombarduje,
Gdy coś dokładnie zdemoluje,
Gdy kogoś szybko psem
poszczuje,
Albo, gdy komuś mordę skuje.
Takie to teraz rosna szuje.

Jacek Fasola

ścią. Prezerwatywa to dla niego żadna przeszkoda, potrafi sobie hulać przez gumę tam i z powrotem, jak mu się tylko podoba. Jedyne skutecznym lekarstwem jest więc powstrzymanie się od tych zwierzęcych czynności wsuwowo—wysuwowych, niegodnych, przecież, prawdziwego komsomolca. Ale szkodził w tym, że ludziska jakoś powstrzymywali się od tego nie lubię. Teraz zresztą wszyscy tylko życzą sobie, żebyśmy rezygnowali z życiowych przyjemności. A to wszczynają bezpardonową kam-

SŁOWO NA SOBOTĘ

Byłem ostatnimi czasy w Londynie. Przesiadawałem sobie w irlandzkim pubie, piłem szkocką whisky, paliłem duńskie papierosy, jadłem włoskie orzeszki i spotykałem się z tajską dziewczyną. Nawet flegma, którą od czasu do czasu spływałem w kąt pubu była polska, a nie angielska. Mimo całej radości takiego życia miałem jednak poważny problem **[Ty i problemy? Randall, przestań bzdurzyć — dopisał duch Hopkirka]**. Problemem tym był lęk **[ach, ach, ach — d.d.H]**. Lęk przed, no wstyd powiedzieć, ale zdobędę się na to szczere wyznanie. Lęk przed uprawianiem seksu **[mój Boże! — d.d.H]**. A Londyn wydaje się wymarzone miejsce na zadziernięcie bliższej znajomości z jakąś piękną. Chcemy białą dziewczynę? Bardzo proszę. Dunkę, Szwedkę, Włoszkę, no problem. Aby tylko nie Angielkę, bo do złudzenia przypominają konie **[chyba za dużo było tej whisky; zresztą jeśli już, to kobyły, a nie konie — d.d.H]**. Chcemy skośnooką ślicznotkę? Do wyboru, do koloru. A może hebanową, filigranową Murzynkę czy Mulatkę? Wystarczy się rozejrzeć. Tak to właśnie jest w krajach i miastach, które są tygłem kultur, narodowości i ras **[i płci — d.d.H]**. Ale odkąd pojawił się pewien maleńki problem, przez ludzi mądrych nazywany wirusem HIV, uprawianie seksu stało się zadaniem dla bohatera. Zadaniem dla człowieka, co lwu bez strachu zagląda w paszczę.

Oczywiście są ludzie, którzy faktu istnienia tego drapieżnego stworzonka, zwanego wirusem, po prostu nie przyjmują do wiadomości. Uważają, że krzywda ze strony potwora może spotkać tylko kogoś, kto się potwora boi lub w potwora wierzy. Rozumowanie takie, logicznie rzecz biorąc, jest pobawione rąk, nóg i głowy, ale w związku z nim przypominała mi się pewna historyjka **[uwaga!, uwaga! Randall opowiada historię! — d.d.H]**. Otóż dawno, dawno temu **[za górami, za lasami — d.d.H]** żył sobie **[Czerwony Kapturek — d.d.H]** pan Pasteur — odkrywca bakterii. Spotkał kiedyś **[wilka — d.d.H]** znanego profesora twierdzącego, że bakterie to bzdura. Pan Pasteur przyniósł więc **[koszynek — d.d.H]** szklankę wypełnioną jakimś roztworem i powiedział: **[tu są smakołyki dla mojej babuni — d.d.H]** tu znajdują się bakterie powodujące najgroźniejsze choroby świata. Znamienity profesor bez słowa wychylił zawartość szklanki **[na zdar! prosit! — d.d.H]**. I nic mu się nie stało! Do dzisiaj nie da się wytłumaczyć — dlaczego faceta, który tykał sobie potężną dawkę dżumy, cholery i innych paskudztw nie rozboleł nawet żołądek **[po prostu Bóg czuwa nad głupcami, pamiętaj o tym, Randall — d.d.H]**.

Oprócz tych, którzy niebezpieczeństwo lekcją, są i tacy, którzy węższą je na każdym kroku i przygotowują skomplikowane linie obrony. Najzabawniejsze jest jednak to, że psotnik HIV te linie obrony pokonuje z dziecięcą łatwo-

ścią. Prezerwatywa to dla niego żadna przeszkoda, potrafi sobie hulać przez gumę tam i z powrotem, jak mu się tylko podoba. Jedyne skutecznym lekarstwem jest więc powstrzymanie się od tych zwierzęcych czynności wsuwowo—wysuwowych, niegodnych, przecież, prawdziwego komsomolca. Ale szkodził w tym, że ludziska jakoś powstrzymywali się od tego nie lubię. Teraz zresztą wszyscy tylko życzą sobie, żebyśmy rezygnowali z życiowych przyjemności. A to wszczynają bezpardonową kam-

co **[czy ja wiem, popatrz na mnie — d.d.H]**.

Jednak w związku z inwazją techniki komputerowej **[zaczyna się — d.d.H]** być może choć część problemów dręczących współczesnego człowieka zostanie rozwiązana. Był seks przez telefon **[nie był, tylko jest, spytaj w dziale rachunków Telekomunikacji — d.d.H]**, może być i seks przez komputer. W Izraelu odbyła się jakiś rok temu sprawa rozwodowa, w której mąż zarzucał żonie zdradę komputerową. Mianowicie to, że w sieci uczestniczyła ona w jakichś pornograficznych programach. To, że bez przerwy ogląda porno na wideo mógł jeszcze znieść, ale angażowa-

nie do celów seksualnych komputera wydało mu się już przesadą **[adres, Randall, jej adres — d.d.H]**. Zresztą można faceta zrozumieć, jeżeli, na przykład, przez cały dzień nie mógł zagrać w ukochanego Dooma, bo żona onaniowała mu się przed monitorem.

Być może za parę czy paręnaście lat uda się stworzyć urządzenie, pozwalające na bezpośrednie połączenie mózgu z komputerem **[Idziemy, Randall bajki opowiada — d.d.H]**. A więc możliwe się stanie nie tylko oglądanie programów komputerowych i słuchanie dźwięku. Człowiek podłączony jakimś, nazwijmy to neuroszczepek, nie będzie w stanie odróżnić rzeczywistości od programu komputerowego. Dlatego że i rzeczywistość i program dostarczą mu tak samo silnych bodźców sma-

kowych, dotykowych czy węchowych. A więc miłość już bez zagrożeń (i to z idealną partnerką), a co też ważne — bez zobowiązań finansowych, zagrożenia rozwodem, niechcianą ciążą. Bez awantur z powodu niewierności. Bez konieczności robienia rano śniadania, bez narzekań, że zarabia się za mało pieniędzy, bez zmuszania do oglądania Koła Fortuny każdego wieczora. No, to jest coś, cholera. Zostają same miłe rzeczy. Seks na hawajskiej plaży **[co Ty tak w tłumie? — d.d.H]**, gorące miłosne wyznania, itp. A kiedy mamy już dość, to po prostu cyk i wyłączamy program. A potem programujemy następną partnerkę **[Randall jest zboczony — d.d.H]**. Kto wie, czy te fantazje za lat dziesięć, czy dwadzieścia nie staną się chlebem powszednim? Potrzebne jest tylko połączenie wiedzy komputerowej z medyczną. A ponieważ na tego typu rozrywkach dałoby się nieźle zarobić — to jestem przekonany, że już teraz finansowane są jakieś, mniej czy bardziej tajne, programy badawcze mające na celu umożliwienie nam życia w świecie wykreowanym przez komputer. Co może być wcale zabawne **[a może i nie być — d.d.H]**.

Randall [i duch Hopkirka — dopisał duch Hopkirka].

NIE IDE DO NIEBA,
MAM LĘK WYSOKOŚCI



BEDE
KSIEDZEM
JAK MOJ
OJCIEC

PALENIE SKŁAGA

PAPIEROSA

JĘDŹ OSTROŻNIE
JA POCCZEKAM

BŁ

DUPTA

CO

CHCETA

DAWKA NIEKŁA
NIE ZYCHE



Aces of the Deep

może być takich piątek? Trzy, cztery, pięć? Trzeba natychmiast zameldować centrali.

Po chwili z oddali dobiega charakterystyczny, przenikliwy dźwięk okrętowego sonaru.

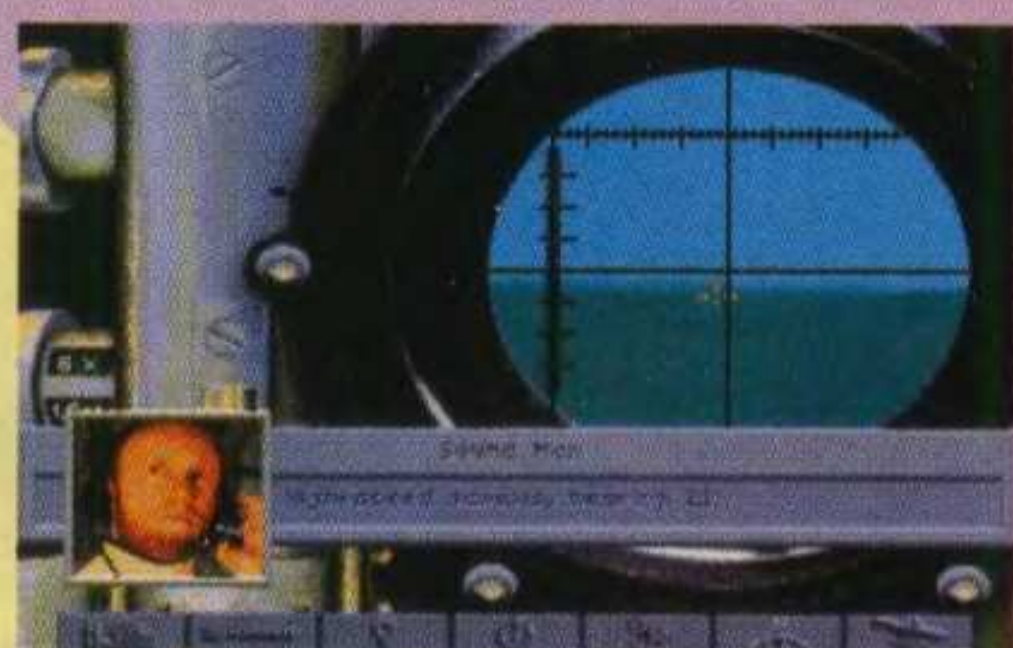
— Zanurzenie awaryjne, wszyscy na stanowiska, wyłączyć muzykę! — walczyk Straussa zacina się w połowie taktu. Okręt zaczyna nabierać głębokości.

Po chwili charakterystyczny pisk upewnia cię, że U-112 został namierzony.

— Cisza na okręcie!



Sonar pracuje dalej, a każdy kolejny jego dźwięk odczuwasz jak ułknięcie w serce. Okręt zanurza się bardzo powoli. „Tak



się zawsze wydaje, gdy nas namierzają” — pocieszasz się, patrząc na wskazówkę głębokościomierza.

Od sterburty zbliża się zniechęcony odgłos szybko pracujących śrub niszczyciela. Nikt się nie rusza. Wydaje się, że ludzie przestali nawet oddychać. Po chwili silny wybuch wstrząsa okrętem. Śruby zaczynają się oddalać. Ernst tkwi na swoim stanowisku, jego napięta twarz wyraża maksimum koncentracji. Upływa prawie pół minuty, nie skończenie długie pół minuty...

— Nie zwracają... — mówi. Uniewinnienie!

Załoga wraca na stanowiska.

— Żadnych uszkodzeń — melduje po chwili oficer wachtowy.

— Peryskopowa. Przygotować



radio. Trzeba zawiadomić centralę o tym ko...

Zgrzyt rozrywanej blachy przenika do wnętrza okrętu. Tym razem Ernst jest rozpromieniony



— Kapitanie, słyszę agonię nieprzyjacielskiej jednostki!

Sięgasz po dziennik pokładowy, aby na konto U-112 zapisać kolejne zwycięstwo...

* * *

Opisane zdarzenie jest fikcyjne, ale przedstawione efekty dobrze oddają realizm gry Aces of the Deep — kolejnego przeboju firmy Dynamix. Jakość gry jest fenomenalna! Niestety, za efekty trzeba płacić. Płacimy twardą walutą — 10-15 MB, w zależności od wielkości twardego dysku. Za to mamy załogę gadającą po angielsku lub niemiecku, wspaniałe efekty dźwiękowe, genialnie opracowaną scenografię (fale, chmury, gwiazdy, mgła, itp.), wektorowe sylwetki okrętów (szczerze mówiąc, mało ich oglądamy — z daleka są prawie niewidoczne)... Można też włączać muzykę w tle,

ale jest bardzo cicha — wiadomo, okręt podwodny.

Gra się głównie za pomocą myszki. Dowodzenie okrętem nie sprawia trudności, wystarczy kilka minut, aby zorientować się w opcjach. Nawigacja jest komfortowa — kreślimy kurs na mapie i cała naprzód! Czas można przyspieszać do 4096 razy. W wypadku napotkania celu komputer zwolni.

Na uwagę zasługują bardzo rozbudowane możliwości ustalania poziomu realizmu, zupełnie jak w grze Red Baron. Można pływać na nieśmiertelnym okręcie, przy nieograniczonych zasobach torped i paliwa, można też dokładnie odtworzyć realia prawdziwej walki niemieckich U-Bootów. Coś dla smakoszy!

Aces of the Deep — to kolejny krok na drodze do prawdziwie realistycznych (pod względem audio—wizualnym oraz historycznym) komputerowych symulacji. Następnym etapem będzie już dostarczanie gier na dyskach CD. Nie wyobrażam sobie jeszcze lepszej gry, dostarczanej na 50 czy 100 dyskiecie...

W wolnych chwilach między kolejnymi atakami torpedowymi pomyśl zatem o wyposażeniu swojego U-Boota w napęd CD-ROM.

Maciej Warzecha

ACES OF THE DEEP

Dynamix 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		100%
Ogółem		95%

Transport Tycoon

Podobno w każdym mężczyźnie jest coś z chłopca. Rzeczywiście — pamiętam, z jakim żalem sprzedawałem swoją kolejkę H0, ciulając na powiększalnik. Cóż, „w pewnym wieku wyrasta się z takich zabaw”. Że nie byłem wtedy do końca szczerzy świadczy entuzjazm, z jakim rzuciłem się na kolejową strategię MicroProse — Railroad Tycoon. Nareszcie mogę układać tory i nikt po nich nie będzie deptał! Nikt też nie powie, że bawię się jak dziecko, przecież to poważna strategiczno—menedżerska symulacja. Po

nocześnie ogrom różnic powoduje, że gra nie jest prostą kontynuacją wielkiego poprzednika.

O podstawowej różnicy już wspomniałem. Dzięki różności środków transportu nie ma miejsc, do których nie



dwóch miesiącach zacząłem jednak odczuwać pewien przeżyty. W rezultacie gra powędrowała do kąta, a ja — do roboty. Wybawienie nadeszło dopiero po dwóch latach. Nazywa się Transport Tycoon, autorem jest Chris Sawyer, a producentem i wydawcą — znowu MicroProse.

W tej grze zabawa nie ogranicza się do puszczania kolejek. Nasza firma przewożowa ma do dyspozycji samoloty, pojazdy drogowe, statki i rzecz jasna pociągi. Zadanie jest proste: przewozić wszelkie ładunki i pasażerów, jak najwięcej i jak najszybciej. Trudno przeoczyć podobieństwo do Railroad Tycoon, choć jed-

opłacałoby się dowożenie towarów. Nawet najmniejsze miasteczko zasługuje na jeden autobus w miesiącu. Do odległych kopalń posyłamy pociągi, a jeśli drogę blokują góry, budujemy tunel albo bocznice kolejową do portu, gdzie ładunek przejmują statki.

Inny jest też świat gry. Za każdym razem tworzony na

nowo, płaski, pofalowany albo górzysty, suchy bądź usiany jeziorami, a po nim rozsypane miasta i zakłady przemysłowe, o liczbie których decydujemy na początku gry. Wygląd świata i stopień trudności można zmieniać w bardzo szerokim zakresie, od liczby konkurentów poczynając (może być ona równa zeru!) na stabilności gospodarki kończąc.

Sposób przedstawienia owego świata przypomina SimCity 2000. Samochodziki ruszają w drogę z różnym warkotem, pociągi zanurzają się w tunelach z ginącym w oddali świstem, statki dostojnie odbijają od nabrzeży porukując syrenami... Po prostu sielanka, w którą dysonansem wplatają się głuchoe stuki i zgrzyty, wraz z obłokiem dymu towarzyszące kolejnej awarii któregoś z dumnych liniowców.

Wszystkie czynności wykonujemy w czasie rzeczywistym. Na szczęście planowanie można przeprowadzić na pauzie, bo jest się nad czym głowić. Zbudowanie linii jak najtaniej, najkrótszą drogą, a do tego bez wzniesień, to... niemożliwość. Prawie zawsze trzeba iść na kompromis. Za to pieniądze płyną złotym strumieniem, dzięki czemu półmilionowy kredyt nie spędza gracza z snu z powiek. Jeśli został sensownie zainwestowany.

A nie jest to łatwe, zwłaszcza gdy chcemy zajmować się kolejnictwem. Pociągi w tej grze mają za dużo swobody; nie można im wyznaczyć dokładnej trasy przejazdu, więc często „idą w krzaki”. To chyba największa wada gry. Te same problemy mają gracze wystawieni przez komputer; tworzona przez nich płatanina torów i dróg podnosi włos na głowie. Tym bardziej podejrzane stają się tłumy pasażerów, kłębiące się na ich dworcach, także towarowych! Zawsze jednak można zredukować liczbę graczy do dwóch i... zaprosić kolegę! Trzeba tylko mieć kabel.

Nasze linie możemy nadzorować z lotu ptaka, korzystając

z płynnego przewijania. Autorzy stworzyli własny, bardzo sprawny system okienek, który pozwala np. na obserwowanie ruchu sześciu najważniejszych pociągów przy jednoczesnym budowaniu kolejnej linii. Poza tym jest jeszcze mapa przeglądowa — znowu przypomina się SimCity... Zresztą interfejs użytkownika też przywodzi na myśl tę słynną grę. Po kilku minutach praktycznie przestaje się dostrzegać jego istnienie, jeśli nie mamy problemów z trafianiem w przymałe ikonki.

Posiadacze karty dźwiękowej (zwłaszcza GUS) informuję, że podczas gry można puścić sobie szesnaście świetnych jazzowych kawałków, doskonale ilustrujących charakter gry.

Wojciech Setlak

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group

TRANSPORT TYCOON

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

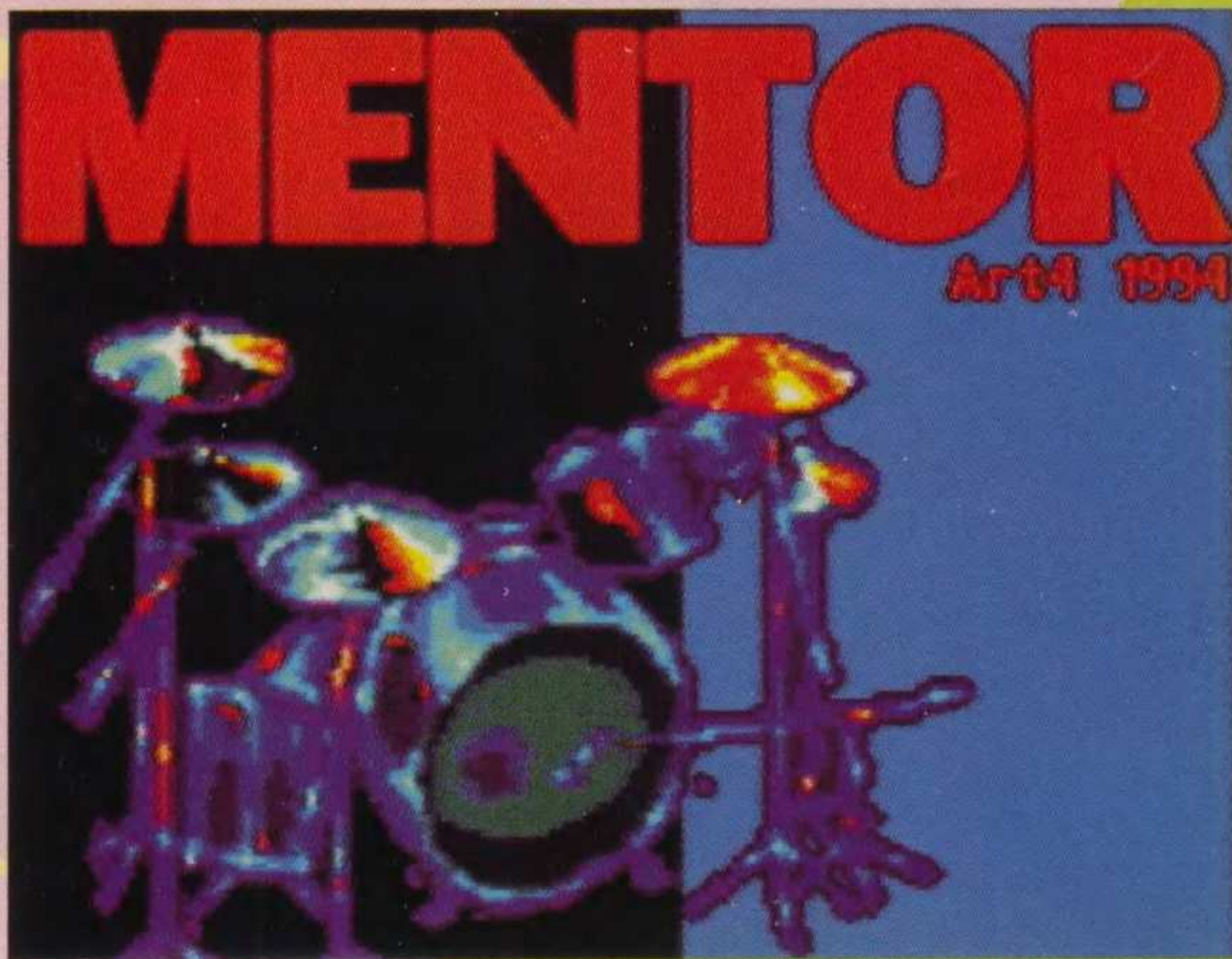
Grafika		90%
Dźwięk		95%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

Mentor

„Pierwsza prawdziwa polska przygodówka” — tak brzmi tekst reklamy gry Mentor i jest to niewątpliwie prawda. Po całej serii najrozmaitszych gier platformowych, zręcznościowych czy logicz-

w których kontakty z kosmitami nie są niczym niezwykłym. Gra składa się z wielu epizodów, dość luźno ze sobą powiązanych. Czasami jedna taka historyjka rozgrywa się na pojedynczym ekranie, czasami na dwóch.

Zasady, jak na grę przygodową, są bardzo uproszczone. Nie ma podziału na czynności. Wystarczy kliknąć na wybrany przez nas przedmiot na ekranie (lub użyć już wcześniej znalezionej), a komputer sam wykona za nas właściwą operację. Po najechnięciu kursorem na przedmioty, które mają jakieś znaczenie w grze, pojawia się ich nazwa. Równie prosto prowadzi się rozmowy z innymi postaciami. Gracz tylko inicjuje dialog, a dalej może jedynie śledzić jego przebieg.



nych powstała na rodzimym poletku nareszcie bardziej ambitna produkcja. Czy ten debiut jest udany? Raczej tak, chociaż trudno zaliczyć ten program do wybitnych osiągnięć tego gatunku.

Zacznijmy od fabuły. Trzeba przyznać, że jest ona bardzo oryginalna — droga kariery zespołu muzycznego, potraktowana w bardzo humorystyczny sposób. Historia czternastoletniego chłopca, zakładającego kapelę rockową została jednak potraktowana tylko jako tło dla niesamowitych przygód głównego bohatera,

Czasem związki przyczynowo—skutkowe pomiędzy przedmiotami i wykonywanymi poleceniami są zaskakujące, by nie rzec dziwne. Wynika to ze specyficznego poczucia humoru, jaki dominuje w Mentorze — połączenie slangu podwórkowego z rockowym, i jeszcze czymś innym, plus wplątywanie bohatera w wiele zabawnych wydarzeń. I, trzeba otwarcie przyznać, jest to najmocniejszy punkt całego programu, idealnie trafiający w gust przeciętnego Polaka.

Należałoby teraz powiedzieć

coś o poziomie technicznym wykonania Mentora. W porównaniu z innymi polskimi programami niewątpliwie wyróżnia się jakością, ale do czołówki światowej sporo mu jeszcze brakuje. Grafika, stojąca ogólnie na przyzwoitym poziomie, ma jednak kilka słabszych punktów. Zastrzeżenia można mieć głównie do uproszczonej animacji postaci, ale i nad scenami statycznymi warto byłoby jeszcze popracować, choćby nad tymi w stu-



diu telewizyjnym. Być może część z dostrzeżonych przeze mnie „niedoskonałości” jest wynikiem specyficznego stylu rysowania autora, ale takie wytłumaczenie nie może się odnosić do całości grafiki. Zaskoczeniem dla mnie było potraktowanie w bardzo oszczędny sposób oprawy muzycznej. Bądź co bądź, jest to przecież gra rozgrywająca się w świecie muzyki, gdzie aż się prosi o dużą liczbę modułów i sampli.

Drobne zastrzeżenia można też mieć do obsługi. Dostęp do panelu z przedmiotami czasami wymagał kilkakrotnego kliknięcia prawym przyciskiem myszki (nowa, dobrej jakości). Również przeglądanie listy rzeczy znajdujących się w ekwipunku nie jest najszybsze i tak samo wolno chodzi na A500 jak na A4000. Gra zajmuje aż pięć dyskietek (to chyba jak na razie rekord Polski), nie bez znaczenia jest zatem sposób jej ładowania i możliwość instalacji na twardym dysku. Trzeba przyznać, że ładowanie nie jest zbyt uciążliwe, choć kilkakrotne przełożenie dyskietek nas nie ominie. Właściciele twardych dyskietek są w lepszej sytuacji — dołączony program instal-

acyjny działał bez problemów. Znacznie gorzej jest z możliwością odtwarzania i zapisywania stanu gry. Zaskoczeniem dla mnie był fakt, że w tym celu nie mogłem użyć twardego dysku — musiałem poświęcić sformatowaną dys-



kietkę. Dodatkowo, przy odtwarzaniu zapisu musimy pamiętać jego nazwę, gdyż program nie podaje zawartości dyskietki.

Jak widać Mentor nie jest pozbawiony wad, ale z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że mimo wszystko jest to jedna z najlepszych polskich gier, dostępnych obecnie na rynku.

Producent:

MarkSoft
01-833 Warszawa
ul. Lipińska 2
tel. (0-2) 663 93 90
fax (0-2) 663 92 98

Roman Sadowski

MENTOR

MarkSoft 1994
Przygodowa
Amiga

Grafika		70%
Dźwięk		50%
Grywalność		85%
Pomysł		95%
Ogółem		75%

Ręka Losu

IPS raczy nas od pewnego czasu różnymi ciekawymi gierkami. O dziwo, są one nawet dość świeże (rzekłbym, że czasami aż gorące). Jedną z ostatnich nowości jest Hand of Fate.

Złośliwi powiedzą może, że to nie żadna nowość. Gra ma „aż” rok. Jednakże niech się złośliwi przymkną, bo wersja rozprowadzana przez IPS jest po... polsku. Ludzieeee! Nie tak dawno zastanawiałem się, kto w końcu zrobi pierwszy krok, aby postacie przemówiły w języku zrozumiałym dla szerszego kręgu elektronicznych szulerów? I doczekałem się!

Pamiętacie granie w przygodówki ze słownikiem w ręku, denerwowanie się, że

a znaczącym krokiem jest właśnie Hand of Fate. Będę czekał z niecierpliwością na następne. Nie śmiem marzyć, może Ultima Underworld lub Ravenloft. A jak już się rozbiegamy, to...

Gra rozpoczyna się w krainie, z którą zetknęliśmy się już wcześniej — to Kyrandia. Żle się dzieje w Kyrandii. Znika ona kamień po kamieniu, drzewo po drzewie. Dzieje się tak z powodu zniszczenia jednego z Kół Przeznaczenia. Jako młoda adeptka sztuk tajemnych masz za zadanie do-



trzeć do Kół Przeznaczenia i naprawić powstałą usterkę. Łatwo napisać, trudniej zrobić. Droga czeka Cię daleka i pełna zagadek.

Niekiedy charakter Hand of Fate zbliża się do role-playing. Niektóre problemy możesz pominąć, część rozwiązać w inny sposób (np. jest pewna dowolność w przygotowywaniu składników czarów). Jednakże, ogólnie rzecz biorąc, istnieje jedna główna promenada wiodąca do szczęśliwego zakończenia i mnóstwo drobnych ścieżek odciągających nas od niej. Rzadko ścieżki te kończą się w ślepym zaułku (np. na wyspie ludożerców; a propos, czy wiesz gdzie włożyć magnes na stat-

ku?), przeważnie z powrotem dochodzisz do właściwego szlaku. Niezbędne informacje uzyskasz od postaci występujących w grze. Pamiętaj tylko, że nie zawsze mówią one prawdę i czasami musisz zdać się na własny intelekt.

Pora na napisanie czegoś o szczegółach technicznych w grze. W stosunku do pierwszej części o tytule Legend of Kyrandia, grafika poprawiła się o, powiedzmy, pięć procent. Rysunki są ładniejsze i bardziej kolorowe. Postacie, biorące udział w naszych przygodach są duże i starannie animowane. Całość przypomina mi ładnie ilustrowaną bajeczkę, rodem z wytwórni Walta Disneya. Sprawia to bardzo przyjemne wrażenie, robi tzw. nastrój. Jesteś zadumany w Świątyni Wątpliwości, w pobliżu Kół Przeznaczenia czujesz, jak bardzo skomplikowany jest wszechświat, kurz w piwnicy gospodarza gryzie Cię w nos. Dźwięk nie odbiega zbyt po-
ziomem od tego z pierwszej części, czyli jest znakomity.

Przyjrzyjmy się teraz co sprawia, że Hand of Fate jest rewelacją. Są to teksty. Muszę przyznać, że tłumacze robili, co mogli, żeby żywą i barwną angielszczyznę przetłumaczyć na żywą i barwną polszczyznę. Niestety, mieli widać jakieś ograniczenia techniczne, bo niektóre teksty mogłyby być dowcipniejsze. Jednakże całość jest OK i na pewno będzie Ci się podobała.

Interfejs użytkownika jest prosty w obsłudze, jak maszynka do mielenia mięsa. Nie ma żadnych osobnych ikon określających branie, mówienie, uruchamianie, otwieranie, itp. Najeżdżasz po prostu strzałką na przedmiot, który Cię interesuje — i możesz go użyć, na osobę — możesz z nią porozmawiać. Taki sposób komunikowania się z grą jest łatwy i, jak wszystko w niej, przyjemny. Zwalnia Cię z ciągłego szukania i myślenia, którą ikonę teraz wybrać i dlaczego jedne drzwi otwiera się jedną ikoną, a drugie — inną.



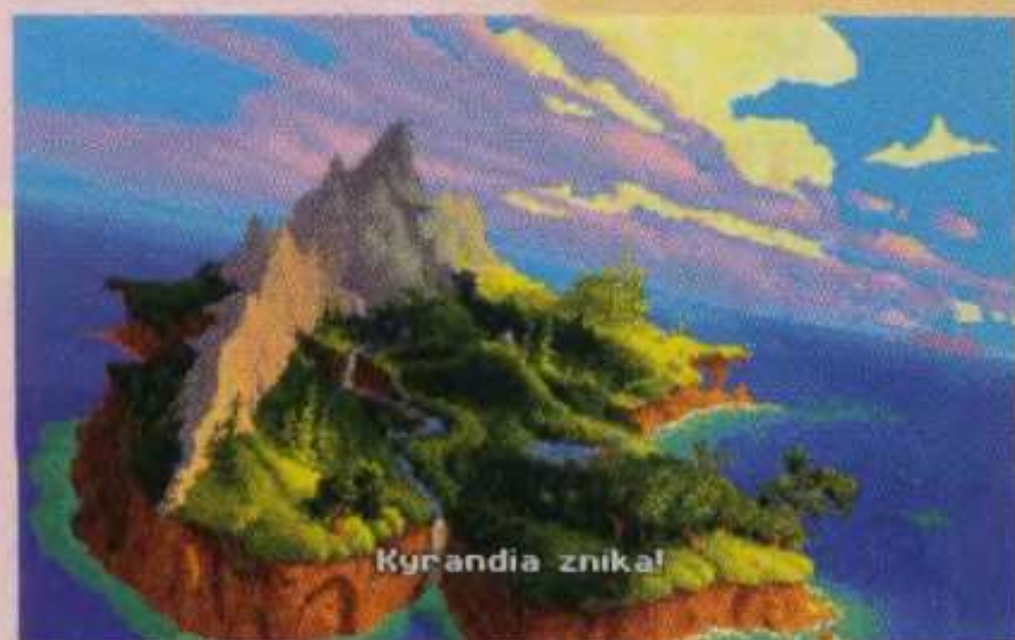
Podsumowując mogę powiedzieć, że powyższa gra jest rewelacyjnym wypełniaczem wolnego czasu i to nawet dla ludzi nie lubiących zbyt przygodówek. Pokłony dla IPS.

Darek Bujalski

PS Aby wytworzyć tęczę w końcowym etapie gry, należy wlać czary z butelek do odpowiednich słoików. Do których? To proste, jeżeli wlejesz czar do właściwego słoja, nie możesz go z powrotem z niego wybrać. To był mój największy problem w grze.

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



brakuje jakiegoś słówka? A nie daj Boże, żeby wystąpił jakiś zwrot — na język polski nieprzetłumaczalny. I co wtedy? Dup... O przepraszam, tyłek błady. Pozostawało tylko sięgnąć po opis danej gry w jakimś czasopiśmie i stracić całą radość z grania. Wyobraź sobie, kupujesz grę za 7 stówek i rozwiązujesz ją w kilka godzin.

Mam nadzieję, że czasy te odchodzą w mroki przeszłości,



HAND OF FATE (PL)

Westwood/IPS 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

Zółta łódź podwodna

Carpet, TIE Fighter czy Wing Commander Armada. Jednak w przypadku gier zręcznościowych różnice zacierają się bardzo szybko. Olbrzymi sukces gier: Doom, Doom 2 oraz Raptor wskazuje wyraźnie, że niewielkie firmy komputerowe mają dużą siłę przebicia, a ich produkty nie są gorsze, a czasami nawet lepsze, od ich uty-

tułowanej konkurencji.

Do tego typu gier należy niewątpliwie zręcznościówka o nieco przydługim tytule — In Search of Dr Riptide. Nie rości sobie ona pretensji do bycia wielkim przebojem. To po prostu dobrze, choć nie rewelacyjnie, zrealizowana gierka, jakich można spotkać wiele.

Scenariusz prościutki —

łódź podwodna, złe stwory czyhające w głębinach oraz czarny charakter, tytułowy Dr Riptide. Nie pozostaje nam nic innego, jak zanurzyć się w błękitnym



oceanie, stoczyć setki pojedynków z różnorodnymi przeciwnikami, włączając piranie. Na okrasę mamy problemy z brakiem tlenu, ciągle spadający



Programy, które pojawiają się ostatnio na rynku shareware'owym zaczynają się powoli zbliżać do poziomu gier komercyjnych. Oczywiście, trudno im konkurować z poważnymi firmami i ich wysokobudżetowymi grami w rodzaju Magic

Wczasy na pustyni

W poprzedniej części gry Darksun bohaterowie przemierzali spustoszone ziemie, by na koniec rozbić armie miasta Draj. Nie dane im było jednak zakosztować dobrze zasłużonego odpoczynku. Znowu nastał czas bitew, czas walki ze złymi mocami, z potworami ogarniętymi czymś, co w psychiatrii nazywa się mania grandiosa (czyli mania wielkości, po naszymu).

Już pierwsza scena jest ostra jak żyletka Polsilver. Bo oto na naszych oczach źli panowie ukatrupiają panienkę,

która chciała przekazać nam jakąś ważną informację, a potem mają szczerą ochotę zabrać się za unicestwienie grupy. Po pierwszej walce przyjdzie raczej spokojny okres rozmów z mieszkańcami miasta i zapoznawania się z sytuacją polityczną — a jest ona ciutkę skomplikowana, od kiedy jakiś śmiałek zaciukał króla.

Darksun 2, tak jak i jego poprzednik, wymaga od gracza co najmniej średniej znajomości języka angielskiego. Rozmów tu mnóstwo i choć nie wszystkie są jednakowo ważne, to nawet te nie wpływające na dalszy bieg zdarzeń pozwalają nam po prostu poznać świat gry i jego problemy. Cykl firmy SSI nie ma sobie równych pod tym względem i to niejako zbliża go do rozwiązań znanych nam z gier przygodowych, a nie role-playing.

Pierwsze moje wrażenia po dwóch wieczorach spędzonych przy grze nie są, niestety, najlepsze. Firmie SSI udało się to, co udaje się tylko nielicznym. Mianowicie druga część cyklu jest, pod względem graficznym, znacznie gorsza od pierwszej. Zdarzają się kontynuacje nie wnoszące nic no-

wego, czy nie najszcześliwiej opracowane merytorycznie (Beholder 3), ale spadek jako-



ści grafiki — to symptom naprawdę niepokojący. Zauważyć można również inne błędy. Na przykład: niemożność ominięcia introdukcji (na szczęście nie za długiej) przy każdym nowym „wejściu” w grę, znany już z pierwszej części efekt „rozmarywania się” sylwetki bohatera, wolne działanie programu (zastrzegam, że to zarzuty posiadacza 386 DX 40).

Już na pierwszy rzut oka da się zauważyć, że twórcy Darksuna nie wyciągnęli wniosków z błędów popełnionych w pierwszej części (nie czytają tam, w SSI, moich artykułów, czy co?). Pieniędzy grupa ma znowu więcej niż dużo i wykonanie zadania związanego z finansami (trzeba spłacić dług jednej panienki) jest śmiesznie proste. Nie bardzo rozumiem „dobre serce” programistów z

SSI, którzy obsypują szmałem grupę bohaterów, dowodzoną przez gracza. Takie ułatwienia zmniejszają tylko atrakcyjność zabawy. Przypominam sobie, jak to było cienko z pieniążka-



mi w Ishar czy Betrayal at Krondor. Jak to człowiek musiał się zastanawiać, skąd tu wziąć forszę nie na dobry oręż nawet, tylko po prostu na chlebuś nasz powszedni. Ale mimo całej złośliwości autorów z Silmarils, którzy w Ishar 1 kazali płacić za każdy „save”, przyznać trzeba, że takie postępowanie ma ręce i nogi. Bo im więcej kłopotów i trudności napotyka gracz na

DARKSUN II
SSI 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		75%
Grywalność		70%
Pomysł		65%
Ogółem		65%

IN SEARCH OF DR RIPTIDE

Pack Media Co. 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		70%
Grywalność		75%
Pomysł		60%
Ogółem		65%

tajemne przejścia, drzwi, przyciski i ukryte gdzieś klucze. Nic nowego, no może prawie nic. Do głównej łodzi dołączona jest druga, mniejsza — Jason, którą można pływać oddzielnie. Pozwala to nam dostawać się do zbyt wąskich dla dużej łodzi tuneli, korzystać z przełączników i zbierać ukryte tam przedmioty.

In Search of Dr Riptide to gra nie wymagająca zbyt wiele. Można pograć w nią dla odpoczynku, nadaje się też doskonale dla młodszego brata lub przynudzającego kolegi...

Wymagania sprzętowe: 386, VGA, 580kB RAM.

(at)Random

poziom odporności pancerza i działko, które można skompletować... Oczywiście, są także

Głową w mur

Gry logiczno-zręcznościowe od czasu do czasu pojawiają się na ekranach komputerów. Warto wspomnieć choćby karierę Tetrisa. Ostatni tego typu przebój, gra BreakThru!, jest w pewnym sensie pokłosiem wy-

darzeń historycznych — zburzenia muru berlińskiego. Dzięki ZOO Corporation każdy gracz może popracować nieco „młotkiem” i urządzić niewielką demolkę.

Zasady gry są proste. Mur

swej drodze, tym większa wzbiera w nim chęć, aby je rozwiązać i wreszcie kupić sobie te lody, które do tej pory tylko lizał przez szybę.

Czas na ostateczne podsumowanie przyjdzie, gdy doprowadzę mą grupę do szczęśliwego (mam nadzieję) końca. Ale przyznam, iż traktuję to



raczej jako obowiązek wynikający z recenzenckich powinności niż rozrywkę. Nie sposób nie zauważyć, że coś złego dzieje się z firmą SSI. Słabiutki trzeci Beholder, żenujący Ravenloft, sprawiający wraże-

nie programu z lat osiemnastych, a nie połowy dziewięćdziesiątych, a teraz nie robiąca dobrego wrażenia kontynuacja Darksuna. Przemysł gier komputerowych pędzi przed siebie bolidem Formuły I. Obawiam się, że SSI podąża za nim na jakiejś wycieńczonej szkapinie.

Przejrzałem ostatnie numery zachodnich pism komputerowych i muszę z satysfakcją stwierdzić, że nie jestem w swoich poglądach odosobniony. Recenzenci przyznają Darksunowi 2 oceny poniżej 50%. No cóż, wstrzymam się jeszcze z ostatecznym werdyktem i uczciwie „przegram” Darksuna do końca, ale coś mi się wydaje, że nie jest do brze. Szkoda.

Jacek Piekara

składa się z kolorowych cegieł. Jeżeli co najmniej dwie cegły w jednym kolorze sąsiadują ze sobą — można je usunąć poprzez wskazanie jednej z nich. Tyle podstaw.

Uzupełnieniem możliwości destrukcyjnych gracza są rakie-ty, supercegly i bomby. Rakie-ty mogą latać w poziomie lub pionie, niszcząc napotkane po drodze obiekty. Superceglą jest



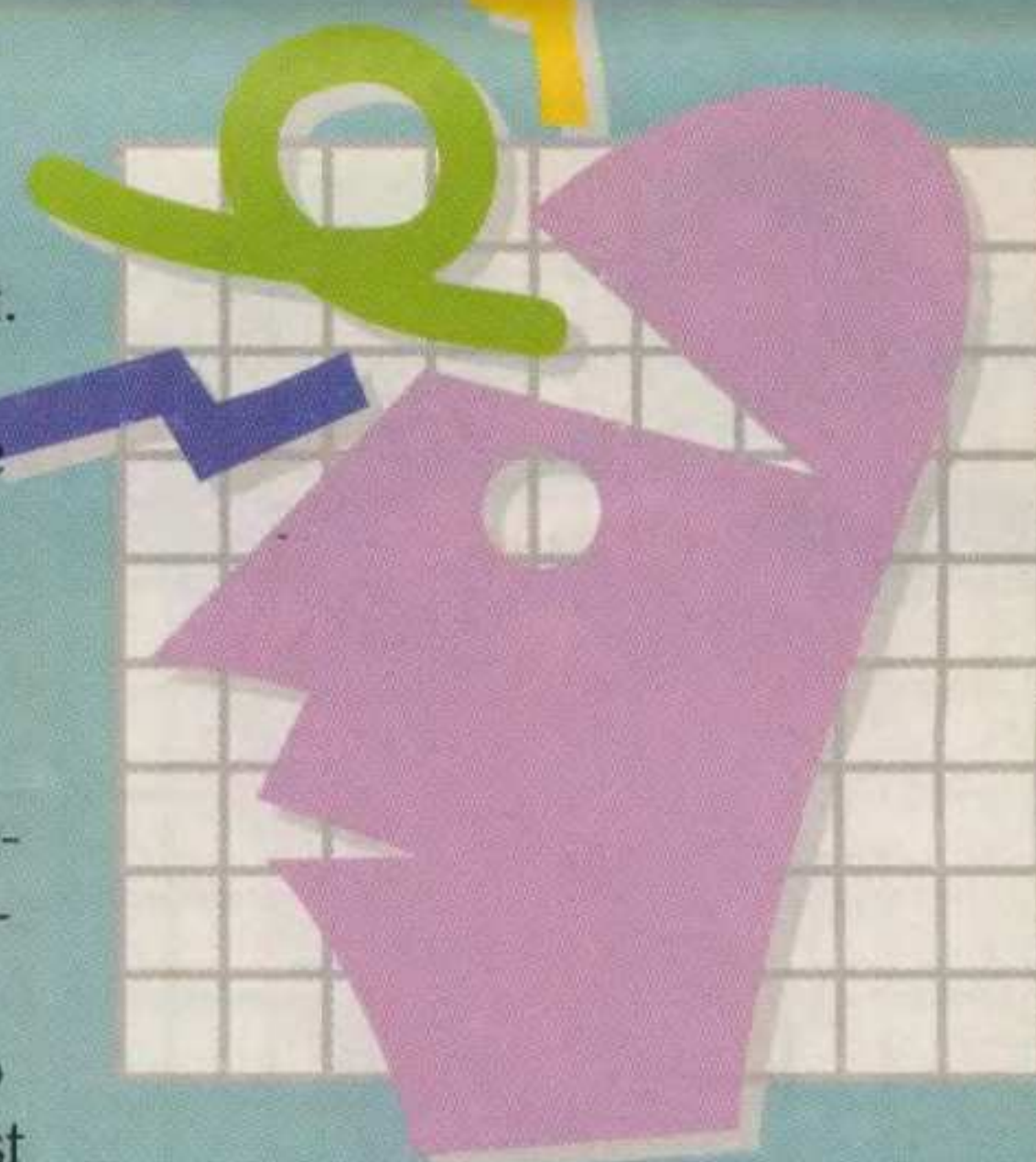
czterokolorowa, po wskazaniu jej można wybrać cegły jednego koloru — wszystkie znikną z planszy. Wreszcie, bomby ni-



szczą obiekty znajdujące się na sąsiednich polach. Bomba może być zdetonowana tylko wtedy, gdy znajdzie się na samym dole planszy.

Żeby jednak nie było tak prosto, z góry spadają co chwila dodatkowe przedmioty. Czasami bywa to poważnym utrudnieniem, da się jednak wykorzystać do ukończenia gry — po wskazaniu dowolnej cegły, rakie-ty, czy bomby przesuwającej się nad planszą — spada ona. Przy okazji spadają także inne przesuwające się obiekty.

Przejście na wyższy poziom wiąże się ze specjalnymi utrudnieniami. Najpierw pojawiają się puszki (podobno z wodą sodową). Nie można ich wyeliminować w taki sposób, jak cegły. Należy je zniszczyć rakietami bądź bombami. Potem przychodzi kolej na pająki.



Zwieszają się w dół na swojej pajęczynie. Utrudniają przemieszczanie się ściany w lewo lub w prawo. Można, a nawet warto (choćby z uwagi na dodatkowe punkty), zlikwidować je. Jako ostatnie pojawiają się fragmenty skały, których nie



można zniszczyć w żaden sposób. Dodatkową „atrakcją” gry są limity czasowe...

Gra ciekawa, ale nie rewelacyjna. Dla zwolenników gatunku, mających dużo wolnego czasu i sporo cierpliwości.

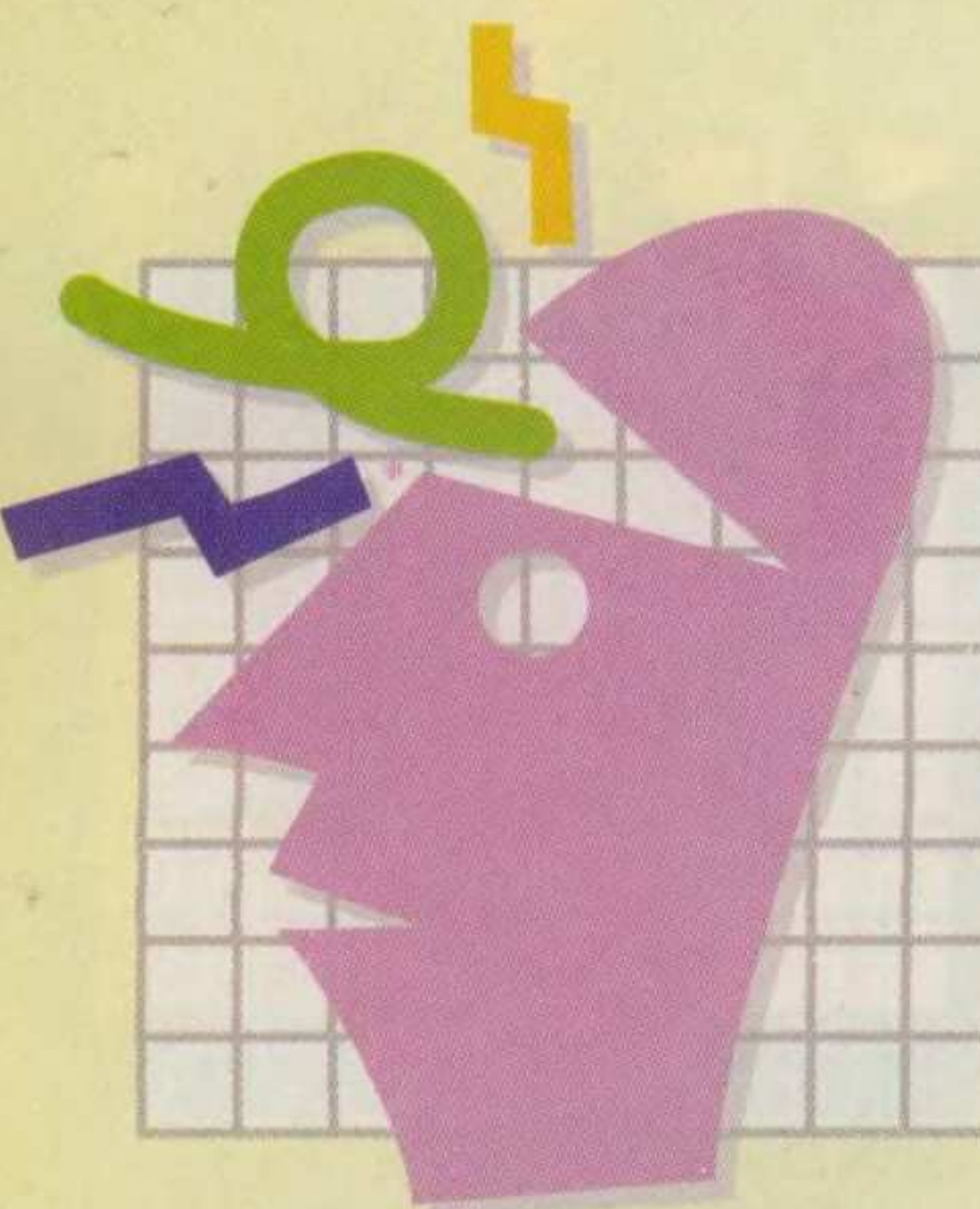
Wymagania sprzętowe: 286+, VGA, minimum 5MB HDD (dla grafiki 256-kolorowej), Windows.

(at)Random

BREAKTHRU!

Spectrum HoloByte 1994
Logiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		75%
Pomysł		70%
Ogółem		70%



BGI dż

Nie wiedziałem, że jestem niemową. Przynajmniej do czasu zagrania w brydża z moim komputerem. I to też nie od razu, ale dopiero po wypróbowaniu programu Bridge 8.0. Wypróbuję go na pewno, jak mawiała pewna pani dosypując proszek do pralki. Wiedziałam, że będzie pływał — polecany przez najlepszych hodowców...

Bridge 8.0 gada w czasie licytacji, ale tylko w imieniu pozostałych trzech graczy. My możemy tylko (milcząc) wyświetlić na ekranie swoją odzywkę. Szkoda, że głosy komputerowych graczy są nie zbyt wyraźne i kiepsko nagrane. Zajmują 130 plików — więcej niż połowę całej gry. Czy warto dla takiego „ułatwienia” tracić miejsce na dysku? Oczywiście, o żadnej ładnej muzyce w tle nie ma mowy. W ogóle nie ma mowy o muzyce.

Gra nie używa interfejsu BGI, ale jej wykonanie jest równie koszmarnie — pod względem optycznym i intelektualnym. Interfejs przypomina mi jako żywo śp. gry komputerowe sprzed kilku lat (a ostatnio np. Ardeny). Mamy całkiem ładne przyciski do wybierania opcji, które jednak wcale nie dają się wciskać, dość drażniąc dobrane kolory, karty z niewyraźnie narysowanymi postaciami... Takie dzieło może razić, szczególnie jeśli wcześniej człowiek zetknął się już z kilkoma programika-

mi, takimi jak Bridge Master.

Bridge 8.0 nie zrobił na mnie dobrego wrażenia: licytacja z wykorzystaniem Sound Blastera, ale ostrzegawcze dźwięki już tylko z wewnętrznego głośniczka... Denerwujące odświeżanie ekranu po każdej lewej. Przedzielanie rozdań przechodzeniem do głównego menu. Nieinformowanie o końcu robra. Głupio wykonane blozki z zapisem (dlaczego, na przykład, nie jest wycentrowany, tylko ustawiony niesymetrycznie po prawej stronie ekranu?).

Moje pierwsze negatywne wrażenia pogłębiły się podczas studiowania zawartości gry. Opcji konfiguracyjnych jest bardzo mało, konwencji wymienionych wprost prawie nie ma — wybieramy tylko, czy otwarcie na wysokości dwóch ma być słabe, czy mocne. Kto będzie się czuł na siłach przeglądać tutorial (żółte litery na czarnym tle — gratuluję inwencji kolorystycznej i troski o pracę dla okulistów!), ten się dowie o istnieniu Staymana oraz Gerbera. W tym ostatnim przypadku jedyny plus: program informuje, jakie są odpowiedzi. Rzecz jasna, również Stayman został dokładnie opisany, ale on akurat nie sprawia kłopotów. Natomiast mogą być wątpliwości, co do odpowiedzi na pytanie o asy. Zasadniczo są dwie wersje: pełna (pięć odpowiedzi oznacza posiadanie 0, 1, 2, 3 lub 4 asów) oraz skrócona (trzy odpowiedzi oznaczają posiadanie 0 lub 4, 1 lub 3, albo 2 asów). Bridge 8.0 ma nieco inną konwencję, pośrednią. Mianowicie pierwsza odpowiedź mówi o 0 lub 4 asach, dalej jest już naturalnie: 1, 2, 3. Jest to pewna oszczędność, przyjęto, że pytający gracz nie pomyli się w ocenie dwuznacznej odpowiedzi.

Tutorial zawiera także zasady dokonywania otwarcia, rebidowania, forsingu itp. Są one wybitnie naturalne i dość ciężkawe, bo sugerują, by trzymać się limitów PC lub odpowiednich układów. Ponieważ tutorial — jak rozumiem

— jest dla żółtodziobów, więc nie wiem, czy jest to szczęśliwe rozwiązanie. W praktyce, recepta na otwarcie 1-w-kolor jest taka: posiadać nie mniej niż 13 PC i longer. Jeśli są dwa równie liczne longery, to otwieramy w kolor starszego. Możemy również licytować bez atu, klasycznie (16-18 PC) i przy klasycznym układzie (bez singla, minimum z dobrym dublem). W ogóle 1 BA licytujemy mając zatrzymania w trzech kolorach, natomiast przy zatrzymanach we wszystkich maściach i posiadaniu 22-24 PC możemy sobie pozwolić na otwarcie 2 BA (a przy 25-27 PC nawet 3 BA). Ta karta otwarcia bezatutowych ma jednak poważną wadę: co robić przy odpowiednim układzie, ale z kartą 19-21 PC? Bo tego przedziału siły nie uwzględniono. Nie wiadomo, licytować w dół (1 BA), czy w górę (dwa). Co gorsza, taka sytuacja może się zdarzyć w grze zarówno nam, jak i komputerowi. W takim wypadku nie możemy zbyt dokładnie kalkulować — czy otwierający 1 BA ma 16-18, czy może 16-21 PC? Różnice są istotne.

Kto nie będzie chciał przeglądać tutoriala (choćby dlatego, że umie grać w brydża...) ten niczego się nie dowie o stosowanych (a może nie stosowanych, kto to wie — w końcu nic wyraźnie na ten temat nie napisano) w grze konwencjach. I tylko wtedy, gdy komputer licytuje 1 BA, a gracz z ciekawości „wciska” klawisz Hint — pokazuje się sugestia grania dwóch trefli... Jeśli masz dobry dzień, rozpoznasz w tym Staymana. Ale przecież dobre dni nie zawsze się zdarzają, szczególnie... za kochanym.

Co jeszcze? Opcja układania rąk jest bardzo komfortowa, karty wybiera się wygodnie z talii. Natomiast przy deklarowaniu rozdania z ręką o określonej sile, można sobie zażyczyć ręki tylko do 25 PC! A przecież w życiu zdarzają się silniejsze układy! A w ogóle, dotyczy to tylko otwie-

rającego, zatem może nam się przydarzyć dopiero w co czwartym rozdaniu.



I na koniec ciekawostka: miałem interesujący układ (8 kierów z damą i królem). Program zaproponował pas. Otworzyłem 1 kier. Partner poparł. Wrzuciłem 4 kiery. Kontra. Wściekłem się — rekontra. I ugrałem! A co by było, gdybym pasował?

Maciej Warzecha

Poker dla samotnych

Kiedy to pierwszy? Chyba już niedługo, bo coraz większe dziury w portfelu i nikt z nas nie może się doczekać tej daty. Tego dnia dostajemy naszą ukochaną pensję. Po otrzymaniu jej wybieramy się z kolegami na jedno małe piwko, a może dwa, trzy... i co dalej? Znajomi rozchodzą się do

domu, a my wracamy do żony, dziewczyny — nie! Humor nam dopisuje, więc idziemy ponownie poszaleć. Bez przekonania rozglądamy się wokół siebie i co widzimy... kolejna knajpa, dyskoteka, pub. A może tak coś dla prawdziwych mężczyzn o stalowych nerwach? Obok parę

Już w epoce kamienia łupanego, no, może trochę później, kiedy pojawiły się komputery (ale jeszcze nie PC), karty zajmowały znaczącą pozycję wśród gier komputerowych. Kolejny Strip Poker autorstwa firmy VCSI nie budzi więc większego zaskoczenia. Najpierw graliśmy w pokera na zapalki, żetony, potem małe pieniądze, duże, w dalszej kolejności tzw. poker rozbierany — chyba najpopularniejszy, a co będzie za parę lat...

OK, najważniejsze powinienem napisać na początku: tak głupiego programu nie widziałem od lat. Nie gramy z rywalem, tylko sami ze sobą i...

wrzucenie pięciodolarówki. Nasza pensja w wysokości 1000 USD powinna starczyć na długo, ale po dziesięciu minutach miałem dość ciągłego przerzucania kart. Po co robić takie programy, gdy można iść do kiosku i kupić jakieś piemko.

Chyba tylko strona graficzna zasługuje na pochwałę. Pamiętacie, jak tandetnie został wykonany Strip Poker For Windows? Tu awers każdej karty opatrzone inną panią, na dodatek jest jeszcze wiele innych ciekawych obrazków, aż miło czasem popatrzeć w nasz stary, dobry monitor.

W tej chwili wyglądam przez okno i z zadowoleniem decyduję, że nigdzie nie wychodzę — mróz. Zimno, bo zimno, ale może by tak kogoś rozebrać... lub kupić Playboya? Powodzenia!

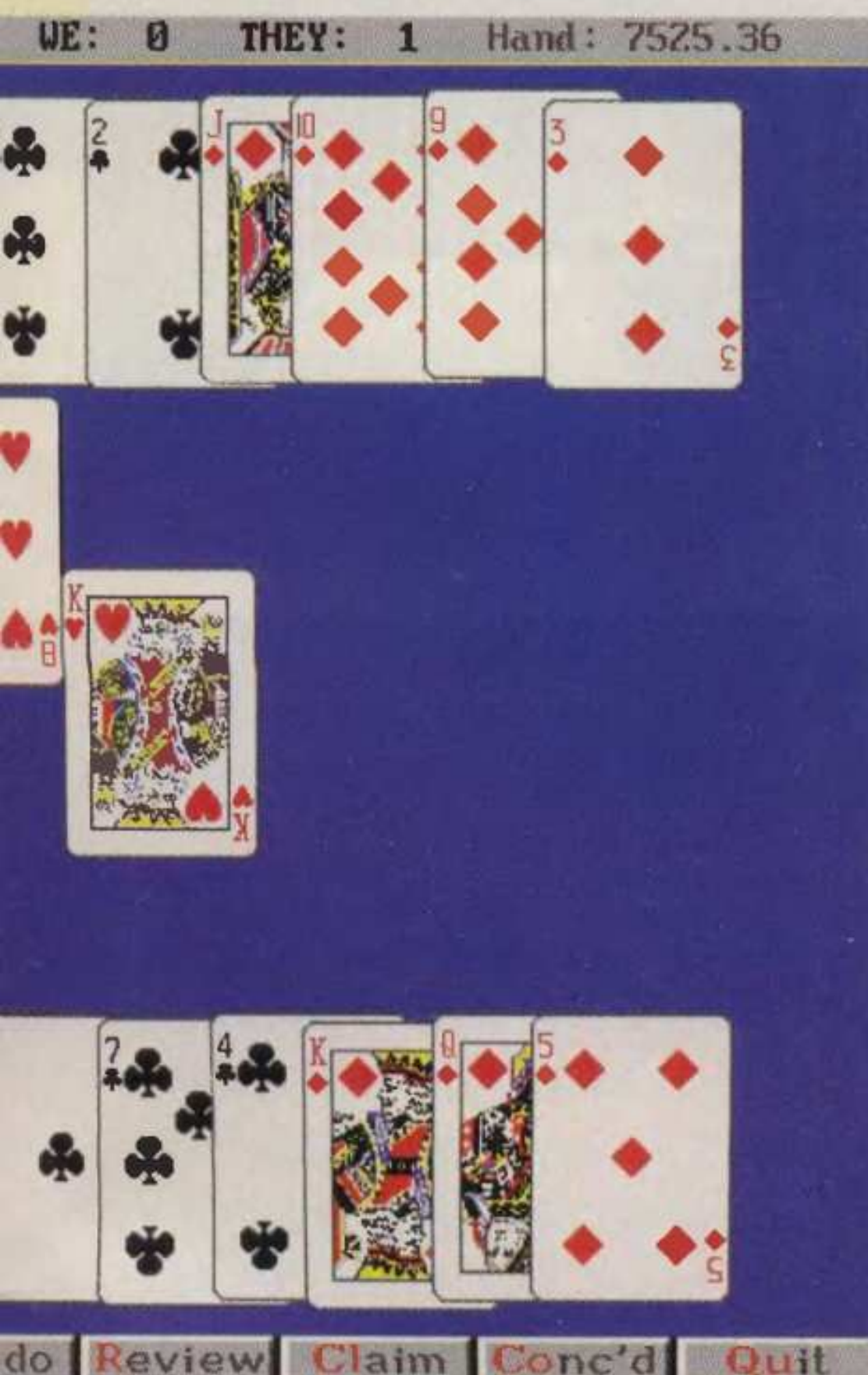
Dariusz Pietrzykowski



przepięknych, lśniących nowością kasyn. Chwila namysłu, analiza wewnętrzna — wchodzimy. Nigdy nam szczęście nie dopisywało, ale może tym razem coś wygramy, przyniesiemy do domu podwójną wypłatę lub... lepiej nie myśleć. Przed nami ruletka, jednoręki bandyta, gra w kości, poker — nie, nie! Karty? Może, lecz nie tradycyjne. Chwileczkę... tam, w rogu — automat, o którym marzyliśmy. Strip Poker. Znużeni szarością dnia zapominamy o obowiązkach i zatapiamy się w grze... przy okazji obejrzymy parę roznegliżowanych panienek, być może ładniejszych od naszej ukochanej.

zdjęciami! Wiem, że trudno to zrozumieć. Zasady są takie same jak zwykle, różnica polega na tym, że swoich kart nie porównujemy z kartami przeciwnika. Po prostu: w zależności od ich starszeństwa i układu widzimy więcej obrazków nagich kobiet, które ukazują się w górnym prawym rogu ekranu. W przeciwieństwie do normalnego pokera gra jest zupełnie UCZCIWA — nie można blefować. Cóż za szkoda. Uważam, iż autorzy zlikwidowali całą przyjemność, jakiej można było zaznać przy tego typu grach hazardowych. Czy to jest jeszcze poker?

Grę rozpoczynamy poprzez



BRIDGE 8.0

Artworx Software 1994
Karciana
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		50%
Grywalność		70%
Pomysł		20%
Ogółem		50%

CASINO GIRLS VIDEO POKER

VCSI 1994
Karciana
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		70%
Grywalność		40%
Pomysł		10%
Ogółem		50%

Sim Health

środki finansowe, żeby doprowadzić służbę zdrowia do jak największego rozkwitu. Przekazując forsę na ten szczytny cel musisz zadbać, aby inne grupy społeczne nie były niezadowolone. Efekty Twojej pracy są oceniane raz na dwa lata. Nagrodą jest przedłużenie kariery polityka na następne dwa. Pracować możesz w systemie amerykańskim, kanadyjskim i własnym (musisz go stworzyć od podstaw).

Możliwe, że prawdziwi pasjonaci różnych Sim Cośtamów nie zgodzą się ze mną. Wydaje mi się jednak, że

przeciętny szary gracz nie zainteresuje się tą grą dłużej niż 10 minut (ja wytrzymałem 30). Brak tu czegoś oryginalnego i porywającego. Grafika na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem ładna. Gdy rzucisz okiem drugi raz, to okaże się



— nie dość, że jest to jedyny ładny obrazek w grze, to do tego zupełnie stabilny. Bo tego, że raz rozrasta się szpital, a za drugim razem centrum badawcze, nie traktuję jako czegoś żywiołowego. Reszta obrazków jest już zupełnie do...

Samo granie jest dziecinnie proste, o ile się mniej więcej

Niby wszystko było w porządku. Znana m.in. z SimCity 2000 firma Maxis powinna gwarantować niezłą zabawę, gry tego typu bardzo lubię, temat wydawał się ciekawy. A jednak...

Tak. Niestety. Zawiodłem się. Jest to dla mnie kolejny dowód, że przy wyborze gry nie należy się kierować wyłącznie jej pochodzeniem. Nawet bardzo uznana firma może wypuścić knota.

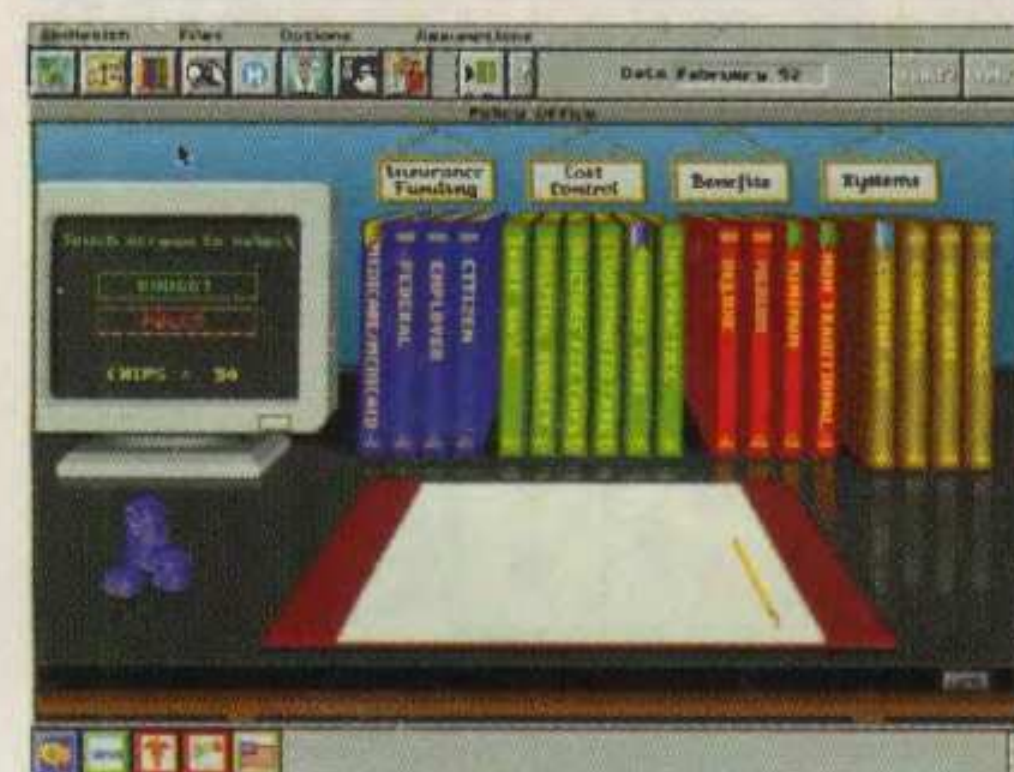
Może opiszę pokrótce, o co gramy. Jako minister zdrowia masz tak ściągać podatki i w taki sposób porozdzielać



SIM HEALTH

Maxis 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywalność		45%
Pomysł		85%
Ogółem		50%



Konserwy XXI wieku

Zgggggggrrzyt-chrup-daaa-aa, dźwięg-drrrryt-pyk, tssss-rym-pym-pym... — rozlegało się miarowym pogłosem z podwórka Więckowskiej. Zniechęcony drób przestał się nieść i bez większych prote-

stów skrył się gdzieś w zaciszu dalszego pleneru. Burek przestał odgryzać ucho kotu i nostalgicznie zapatrzył się na ociekające olejem, parujące ciała zapaśników. Nieskończone ciosy, wgniatające i rysujące ciała lśniąco—dudniące. Bag-bong i zaraz bong-bag w rewanżu.

Opodał, w wiosennej trawce, zaległy dwa pogrążone w malignie ciała, to Jacek i Placcek... Wydawać by się mogło, że odpoczywają po wczorajszym skoku na Bank Lunarriańskiej Gospodarki Żywnościowej, a tak naprawdę to... właśnie walczą w obłokach kurzawy. To już nie te czasy, kiedy te dwa zwariowane lobuziaki rozwiązywały swoje konflikty własnoręcznie. Jak przystało na biznesmenów, poważnych właścicieli intergalaktycznej korporacji Marchewa Hurt-Spedycja, różnice

zdań rozstrzygają tylko za pomocą Yaytżka i Flacka — najnowszych robotów bojowych koncernu Rays'o'ldewobots, sterowanych ludzką myślą...

I pomyśleć, że jeszcze nie tak dawno dziecięce animozje, neutralizowane za pomocą prawa pięści, nierzadko przetrwały się w konflikty o zasięgu nawet międzynarodowym. Nie powtarzając tego, co już dawno ze Zgredaktorem wypuliśmy z siebie w Temacie Numeru „Rzeźnia w domu mojem” (Gambler bodaj Cię Ósmy) — pragnę na początku zwrócić uwagę czytelnika na ogromny humanitaryzm scenariusza przedstawianej tu gry.

One Must Fall (co w tłumaczeniu z narzecza zimba oznacza z grubsza: „Jak ty go nie, to on cie.”) — to wspaniały, pozwalający się wyszaleć produkt, nie odbiegający jakością od światowego lidera — Mor-

tal Kombat. Widz, względnie podświadny, tym razem nie uświadczy tak kontrowersyjnej krwi kropelki. Zamiast rozcinanych aort i eksplodujących tętnic — Niagara oleju do łożysk kulkowych i dobrobyt części zamiennych, lawina wypadających z zawodników. Można nie być ohydlikiem-sodomitą i zrobić świetną naparzanke? Jawohl!

Mamy tu do czynienia ze wspaniałą grą zręcznościową, która — jak wykazało niezależne i niezawisłe doświadczenie przeprowadzone na trzech losowo wybranych młodych Polakach z wykształceniem ponadpodstawowym — potrafi na długie godziny wciągnąć graczy, zwykle stroniących od tego typu rozrywki.

Dość powiedzieć, że animacje (mama leone!) na najwyższym poziomie. Postacie skonstruowane i wycieniowane

ONE MUST FALL: 2097

Epic MegaGames 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		100%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		100%



zrozumie zasady przydzielania środków na różne cele i od kogo najlepiej ściągać podatki. Zasady te mogłyby być mniej zawiłe, te które są — zbyt zniechęcają. W czym więc tkwi prostota gry? W tym, że grając schematycznie, bez większego wysiłku utrzymujesz się na stanowisku długie lata (a o to właśnie w tym wszystkim chodzi). Wyborcy co prawda oceniają, czy wywiązujesz się ze swoich przedwyborczych obietnic, ale te w trakcie kadencji można zmieniać (!), dostosowując do rzeczywistych wyników pracy. Przez to brak w grze jakiegokolwiek wyzwania, tym bardziej że nie można sprawdzić stanu zdrowia społeczeństwa, którym się opiekujesz (!!!).

Jedyne, za co mogę pochwalić Sim Health, to samouczek, który krok po kroku wprowadza Cię w grę. Jednak warunkiem korzystania z niego jest dobra znajomość języka angielskiego.

Na koniec ciekawostka. Próbowałem zasymulować w

grze warunki, w jakich funkcjonuje polska służba zdrowia (m.in. niedofinansowanie poszczególnych jej jednostek, mimo wysokich podatków na „leczenie”; założyłem, że mimo pozornie bezpłatnego

leczenia osób ubezpieczonych i tak obywatele płacą z własnej kieszeni, itd.). Napiszę tylko, że już słyszę taczki, które po mnie jadą....

Darek Bujalski

Depth Dwellers

Historia stara jak świat: dobrzy mieszkańcy planety Ora są uciskani przez złych Ri, którzy zapędzają ich do pracy w kopalniach, mordując przy okazji ukochaną księżniczkę Aurorę. Natychmiast znajduje się kandydat na bohatera, który wyrusza samotnie przeciw ciemności.



Koniec kabla, który wystaje mu z dolnej części pleców, podłą-

czono do Twojego joysticka...

Nowy produkt firmy TriSoft nie budzi większych emocji. Po-



mimo całkiem niezłej grafiki 3D pomysł jest już oklepany (Doom, Corridor 7, Spear of Destiny i wiele innych). Sytuację poprawia możliwość oglądania akcji w trójwymiarze, jeśli ma się specjalne okulary (purpurowo—zielone, były do kupienia, gdy TVP bawiła się w eksperymenty z filmami 3D). Jeśli więc w dalszym ciągu nie zrealizowałeś swoich morderczych fantazji, musisz jak najszybciej zasiąść przed klawiaturą.

The Depth Dwellers zawiera 3 epizody (łącznie 31 poziomów) układające się w całość, można je też przechodzić oddzielnie. Arsenal broni jest dość zasobny: od prostej plazmówki, poprzez wyrzutnie granatów, aż do wymyślnej broni laserowej. Spróbuj jej użyć, a z przeciwnika zostaną suche plamki krwi. Autorzy nie natrudzili się przy tworzeniu postaci wrogów — mamy ich zaledwie parę typów. Na wyższych poziomach pojawiają się niewidzialni, którzy są największym utrapieniem naszej misji. Lekarstwem na nich mogą być umieszczone w „helpie” kody na nieśmiertelność, pełny magazynek i przechodzenie z planszy na planszę. Istnieje również tzw. tryb Boga (God mode) — po włączeniu go stajemy się nieustraszoną Arnoldem S. pod skrzydłami Najwyższego.

Jednym z podstawowych

niedociągnięć gry jest niemożność ustawienia własnej kombinacji klawiszy, co według mnie jest wręcz niewybaczalne.

Grafika i animacja zostały zrobione dość precyzyjnie. Ruch jest płynny i ciągły, bez jakichkolwiek przerw, występujących w podobnych produktach tego rodzaju. Strona dźwiękowa pozostawia wiele do życzenia, ale istnieją pewne zaskakujące wyjątki, np. pojękiwania ludzi przykutych do ścian.

Pomimo niewielkich rozmiarów gry (4,5 MB), rekomendowany jest co najmniej 486SX i 4 MB RAM, aby w pełni zadowolić każdego użytkownika. Zastanawiam się, ile jeszcze tak morderczych gier zostanie wprowadzonych na rynek i jak długo nie przejdzie nam ochota na rozwalanie wszystkiego, co się porusza?

I znowu kolejny potworek do usunięcia, a może szwadron wojsk nieprzyjaciela...

Dariusz Pietrzykowski



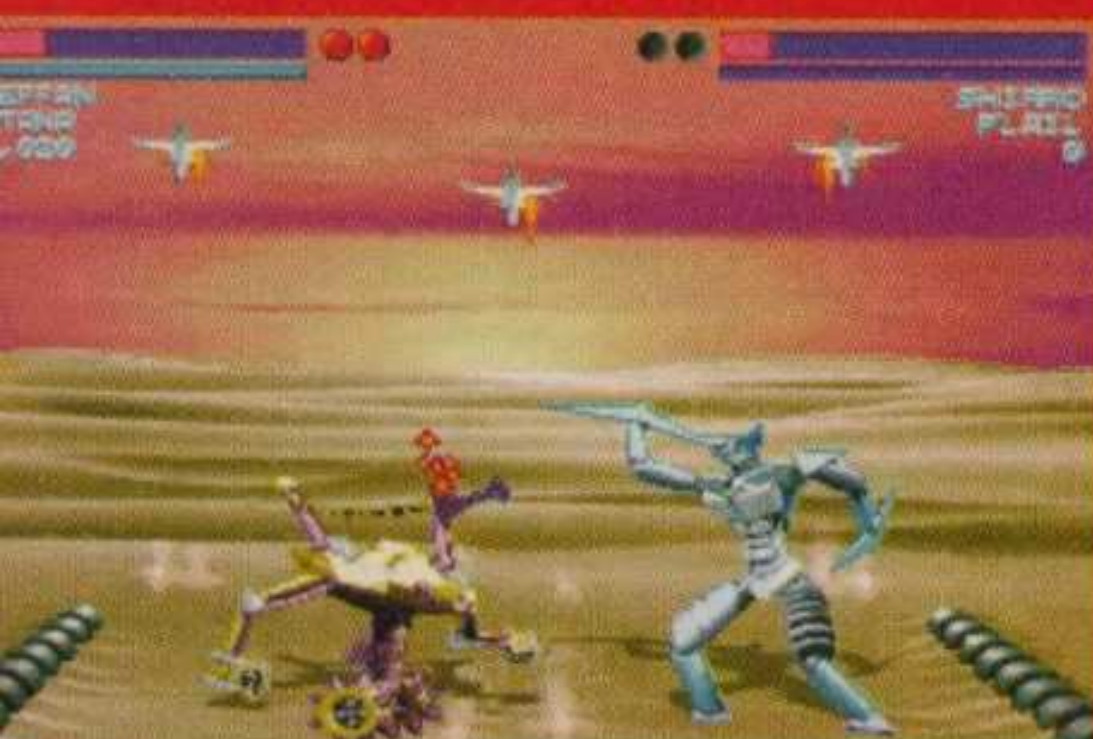
DEPTH DWELLERS

Trisoft 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		90%
Grywalność		85%
Pomysł		60%
Ogółem		75%

nader mocarnie, choć nie posłużono się w tym celu ani patentem pana Gourauda, ani Rendera — co oczywiście nie jest posunięciem negatywnym, gdyż zapewne tylko dlatego gra chce działać z prędkością zadowalającą większość graczy. Mimo tego niewątpliwego plusa, OMF zalicza się raczej do nowej generacji gier, tzn. „bez pały nie podchodź”. W tym wypadku pała musi mieć długość co najmniej 486 mm, wskazane jest również okucie metalowe o wadze 66 cetnarów...

Muzyka fascynująca. Bez dwóch zdań. Wszystko pięknie zsampledowane i na Sound Blasterze działa ślicznie. Jakości



dźwięku na Gravisie nie sprawdzałem, bo boję się, że jak zacznę grać, to nie skończę recenzji — a jak to w redakcji mówią — „zalegam”. Zamiast muzyki macie parę rysuneków przedstawiających mistrza w akcji. Dałem mu bobu! No, przynajmniej na początku — dalej jest coraz trudniej.

Komputer w kiosk nie da sobie dmuchać na pewno. Gdyby jakimś dziwnym farterem udało Ci się pokonać któreś z jego dziesięciu wcieleń, pojawi się wtedy sam Bóg 2097 roku — NovaBot. Zapewniam, że przewyższa Cię on dwukrotnie pod każdym względem. Szybkość Hermesa, siła Hefajstosa i zręczność Achillesa. Zakładając, że dałeś się poznać jako dzielny zawodnik i wystarczająco doposażyłeś się w nowsze modele rąk i nóg, to może...

Ale ze mną nie wygrasz. Mam lepsze zasilanie — „plecy” jak to mówią.

McSon R-14 NiCd

LISTA PRZEBÓJÓW DLA ŁAMIDŻÓJÓW

To już ostatnie wydanie Listy Przebojów dla nielicznych łamidżojów. Przyczyną zawieszenia tej rubryki jest — jak się zapew-

ne domyślacie na podstawie mych częstych utyskiwań — małe zainteresowanie z Waszej strony. Nie wiem, być może czytacie Listę regularnie, ale jeśli chodzi o nadsyłanie głosów... lepiej nie mówić. Wystarczy spoj-

rzeć na notowania PC: zebrało się paru strategów, zagłosowali i cała Lista zapachniała prochem. Za miesiąc ogłoszę podsumowanie rocznej działalności Listy (od lutego '94), czyli zestawienie największych hitów, jakie w

niej gościły. Jeśli jednak chcecie ujrzeć w marcu Listę na swoim miejscu, to jest taka możliwość. Wystarczy kilkadziesiąt listów.

**Zrozpaczony w pograży
Zgredaktor**

Amiga

1.	Syndicate	strzelanina strategiczna	16,9%
2.	Beneath a Steel Sky	przygodowa	12%
3.	Heimdall II	przygodowa	10,8%
4.	The Settlers	strategiczna	10,2%
5.	Skidmarks	wyścig	9,9%
6.	Civilization	strategiczna	9,3%
7.	Mortal Kombat	karate	9,0%
8.	UFO	strategiczna	8,4%
9.	Fury of the Furries	zręcznościowa	7,2%
10.	Cannon Fodder	strzelanina	6,0%

Atari ST

1.	Civilization	strategiczna	19,0%
2.	Vroom Multiplayer	wyścig	14,7%
3.	Frontier	symulacyjno-handlowa	12,3%
4.	Team Yankee	symulator czołgu	11,0%
5.	Lemmings 2	logiczno-zręcznościowa	10,9%
6.	Silent Service II	symulator łodzi podwodnej	8,7%
7.	The Patrician	handlowa	7,6%
8.	Cannon Fodder	strzelanina	6,9%
9.	Lotus III	wyścig	5,9%
10.	Sensible Soccer 92/93	piłka nożna	3,0%

IBM PC

1.	The Horde	strategiczno-zręcznościowa	19,3%
2.	Civilization	strategiczna	14,0%
3.	UFO	strategiczna	13,2%
4.	Master of Orion	strategiczna	9,4%
5.	Imperium Galactica	strategiczna	8,1%
6.	Rebel Assault	symulacyjna	8,0%
7.	Shadowcaster	przygodowo-zręcznościowa	7,8%
8.	Doom 2	strzelanina	7,7%
9.	Fields of Glory	strategiczna	6,3%
10.	Warlords 2	strategiczna	6,1%

N a d e s t a n o



Fliper II

Pod takim tytułem firma Xland wydała polską wersję trzeciej edycji Epic Pinball na PC. Na skutek poprawek wprowadzonych w programie nie można go za-

instalować jako rozszerzenia poprzedniej wersji.

W pakiecie znajdują się cztery nowe stoły: Dziewczyna, Pangea, Kosmos i Fabryka Zabawek. 386 SX, 1MB RAM, VGA.

Wydawca: xland computer games, skr. poczt. 57, 31-557 Kraków 49

Psycho Pinball

Najnowszy fliper firmy Codemasters, którego sprzedaż rozpocznie się w grudniu, oferuje cztery stoły, z czego

Jeden (The Abyss) — o większych niż zwykle rozmiarach i z dwiema parami odbijaczy. Możliwość gry we dwóch jednocześnie. Za szczególną zręczność gracz nagradzany jest dostępem do trzech gier zręcznościowych. Przewidziano wersje na PC i Mega Drive; 386 25 MHz, 4MB RAM, VGA.

Arnie 2

Nowa wersja przygód dzielnego komandosa rodem z



Zeppelin Games. Sceneria uległa zmianie — zamiast ciągle biec w prawo, poruszamy się po terenie widzianym z lotu ptaka. Dostępne są wersje na Amigę (500, 600, 1200) i PC (AT/VGA lub lepszy).

Wydawca: LK Avalon

Okręty

Polska gra „Okręty” jest komputerową wersją znanej gry planszowej (a właściwie „zeszytowej”). Można grać z kolegą lub komputerem, a celne salwy i „pułki” ilustrowane są



efektami dźwiękowymi i widoczkami tonących okrętów; Amiga 500/500+/600/1200, 1 MB RAM.

Wydawca: LK Avalon

International Soccer

Gra firmy Zeppelin Games — to symulator pucharowych rozgrywek ośmiu współczesnych drużyn piłkarskich. Możliwość

gry dwóch graczy. Dostępne są wersje na Amigę (500, 600, 1200) i PC (AT/VGA lub lepszy). (ws)

Wydawca: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2



Na przełomie października i listopada 1994 r. odwiedziłem dwie wystawy, poświęcone głównie komputerom i konsolom wykorzystywanym do celów rozrywkowych. Mowa o **Future Entertainment Show** w Londynie i **Computer 94/World of Games/World of Amiga** w Kolonii. Moje obserwacje oraz rozmowy z producentami oprogramowania i sprzętu, jakie udało mi się tam przeprowadzić, prowadzą do bardzo interesujących wniosków.

Przede wszystkim, wielkie zmiany czekają świat konsol. Już w tej chwili nastąpił prawdziwy wysyp, by wspomnieć tylko o SNES, 3DO, CD32, Jaguarze czy nowych modelach Segi. Jakość gier oferowanych na te konsole w ostatnim czasie wyraźnie wzrosła. To już nie są tylko proste strzelaniny czy platformówki. Obecnie każdy może znaleźć dla siebie coś interesującego, nawet w gatunkach dotychczas zarezerwowanych dla „rasowych” komputerów (strategia, symulatory, przygodówki). Prawdziwego przełomu należy jednak spodziewać się w przyszłym roku, a to za sprawą trzech nowych konsol: Sony Playstation, Nintendo Ultra 64 i Segi Saturn. Fenomenalne możliwości sprzętowe plus gigantyczne nakłady na reklamę i rozwój pozwalają przypuszczać, iż właśnie z tej trójki gigantów wyłoni się konsola, która całkowicie zdominuje rynek rozrywki. Główny menedżer firmy Starbyte w rozmowie z nami posunął się nawet do stwierdzenia, które w wolnym tłumaczeniu znaczy-

ło: „CD32 jest martwe, Jaguar jest martwy, 3DO jest martwe, teraz będziemy robić gry na Sony Playstation”. Pogląd bardzo radykalny (przypominam, że ta konsola nie jest jeszcze obecna na rynku), ale dobrze obrazujący ogólne tendencje. Jeśli chodzi o tzw. Virtual Reality, to trzeba sobie szczerze powiedzieć, że na wprowadzenie jej pod strzechy poczekamy jeszcze kilka lat. Co

CO NOWEGO W ŚWIECIE ROZRYWKI?

prawda, tu i ówdzie spotyka się na wystawach takie systemy, ale po pierwsze — ich cena jest wygórowana, a po drugie — pokazującym grom daleko jeszcze do doskonałości.

Zostawmy jednak konsole i przyjrzyjmy się bliżej najpopular-

niejszym komputerom w Polsce: PC i Amidze. Zaczniemy od Pece-ta. Coraz wyraźniej widać, że komputer ten zmierza w kierunku przekształcenia się w platformę, przez większość użytkowników wykorzystywaną wyłącznie do gier (a miłośników komputerowej rozrywki jest prawdziwe zatrzęsienie). Jednak jest jedno małe ale. Już teraz radzę zaopatrzyć się w CD-ROM. Jeszcze rok i ze świecą trzeba będzie szukać gier na dyskietkach. Standardem staje się obecnie PC 486 — komputer z tym procesorem plus 4/8 MB RAM to konfiguracja niezbędna dla większości gier.

Drużga tendencja w świecie PC — to prawdziwe szaleństwo z grami 3D oraz renderowaną grafiką, nawet w grach role-playing (np. Dragon Lore wydana przez Mindscape). W tej chwili praktycznie każda firma właśnie wydaje, albo ma w planach, grę „Doomopodobną” — chociażby Cyclones SSI, czy Dark Forces Lucas Arts.

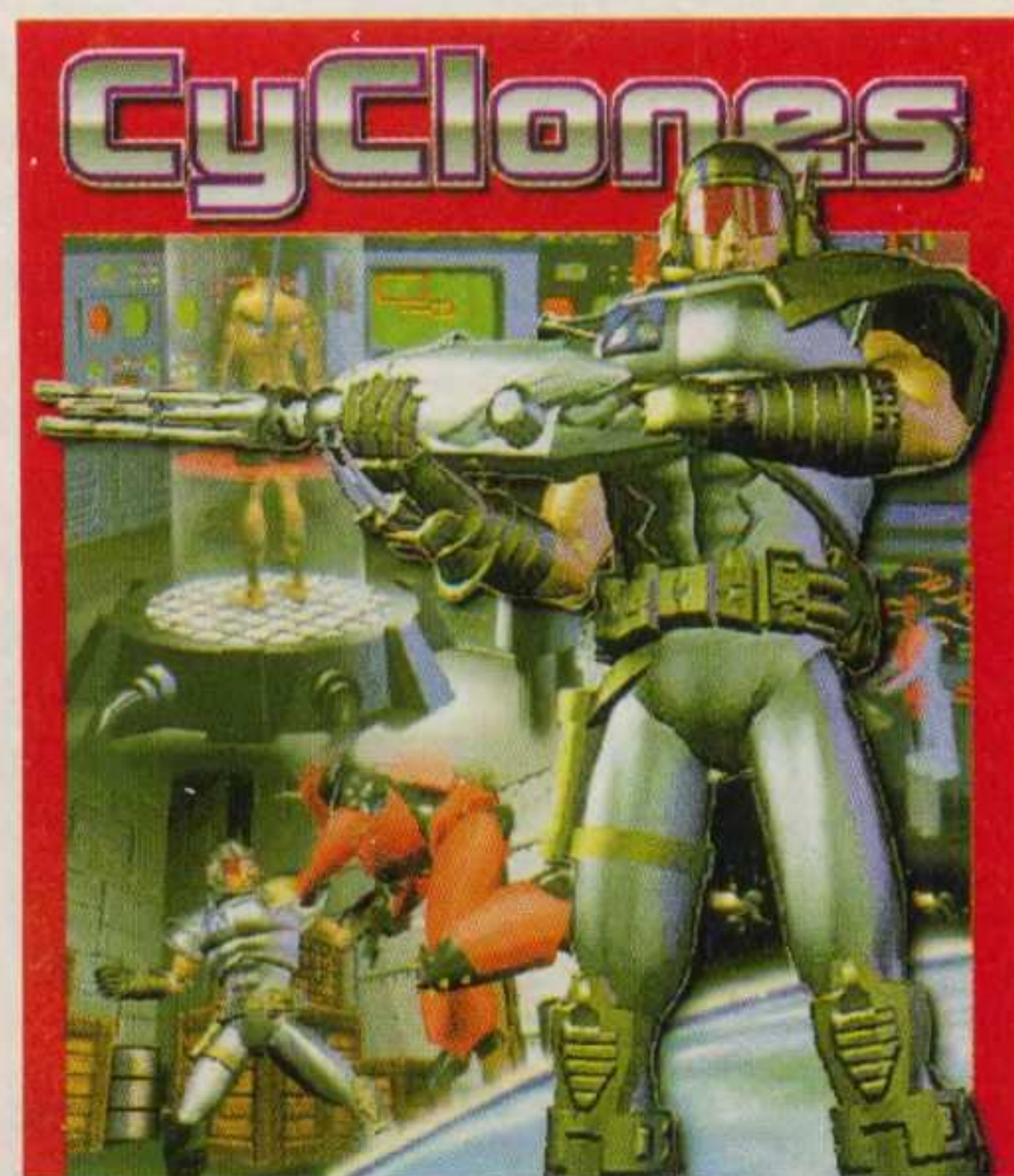
Następny trend — to coraz szersze wchodzenie przemysłu filmowego w świat gier. Owocem tego jest włączanie do gier sekwencji filmowych specjalnie dla nich kręconych (np. Wing Commander 3), a także inwestowanie sporych pieniędzy w tę branżę (np. Warner Interactive czy Disney). Jest to odczytywane, jako zagrożenie dla wielu małych firm, które w odpowiedzi łączą się we współpracujące ze sobą kompanie (np. Kompart, Neo, Max Design, Blue Bytes).

Parę słów o Amidze. Tendencje nieco zbliżone do tych z PC. Sporadycznie zapowiadane są pozycje na A500. Nieco więcej na ECS (A600/500+/3000), a całkiem sporo na A1200/4000, w tym pokaźna liczba dedykowana tylko tym modelom. Szał kompaktowy dotyczy również CD32. Nowe gry pojawiają się w takiej kolejności: CD32, później A1200, a dopiero na końcu ewentualnie wersja na pozostałe Amigi. W wielu przypadkach na CD32 lista się kończy.

Wygląda na to, że niepewna



sytuacja Commodore przestraszyła kilku producentów gier (np. Blue Byte i jego Battle Isle II) i wstrzymali oni prace nad już rozpoczętymi tytułami, do czasu wyjaśnienia się przyszłości Amigi. Nie należy się także dziwić, jeśli tytuły znanych firm (choćby Electronic Arts, Virgin itp.) ukażą się pod szyldem innych kompanii (np. Renegade). Po



prostu wielkie firmy skupiają się głównie na PC. Same wydają tylko wybrane tytuły na Amigę, licencje na pozostałe sprzedając wszystkim chętnym. Sądząc po reakcjach rynku (już w pierwszym dniu targów z półek zniknęło sporo tytułów dedykowanych Amidze, mimo całkiem pokaźnej ich liczby!), większość firm przemysłu swojej politykę i mocniej zacznie wspierać ten komputer.

Otwarte pozostaje pytanie: konsola czy komputer z CD? Czas pokaże, kto ostatecznie zwycięży, może mimo wszystko obie te platformy będą koegzystować w świecie rozrywki?

Roman Sadowski



Dark Forces

SKŁAD ZŁOMU (HARD- WARE)

Dyskiety 1,3 GB

To nie błąd. Firma Fujitsu rozpoczyna sprzedaż nowych napędów magnetoopcyjnych, z nośnikiem o pojemności 1,3 MB, a średnicy dyskietek 5,25". Napędy Fujitsu z oznaczeniem M2504C korzystają ze sterownika SCSI-2, średni czas dostępu do danych zapisanych na dysku wynosi 39 ms, a prędkość transferu danych dochodzi do 2 MB/s.

(in)

Cztery razy po dwa razy

Firma Teac rozpoczęła produkcję napędów CD-ROM o dużej napędowej prędkości, wspólnie z pracującymi ze zwykłym sterownikiem AT-Bus (standard Panasonic). O napędy te można się dowadywać m.in. w firmie Multi-Pro, w Warszawie (ul. Pe-

(in)

reca 2). Cena — ok. 12 mln zł.

(in)

Mindscapę rośnie

Firma Mindscapę zawiadomiła o wykupieniu dwóch producentów gier: francuskiej firmy Atreid Concept oraz kalifornijskiej Strategic Simulations Inc. (SSI). Pierwsza z nich „wnosi w posiadanie” 3D BioMotion — system do tworzenia animacji w czasie rzeczywistym oraz Libsys, narzędzie do szybkiej konwersji oprogramowania między PC i Macintoshem. SSI zachowuje w tym związku znaczną swobodę — Mindscapę będzie zajmować się tylko dystrybucją i finansowaniem projektów, opracowywanych przez SSI. (ws)

Mistrzostwa Polski w Stratego

27 listopada 1994 r. w hotelu Metropol w Warszawie odbyły się I Mistrzostwa Polski w Stratego. Mistrzostwom patronowała: miesieściznik Gambler, Sztab: Młodzież i Radio Wawa. W eliminacjach, ogłoszonych w Gamblerze, wzięło udział kilka set osób, z których wyłoniono 16 uczestników Mistrzostw. Przeważali uczniowie i studenci, wśród nich było trzech podchorążych. Szczególnie emocjonujący był jeden z pojedynków finałowych, w którym 13-letni **Adrian Ciszek** z Krakowa, pomimo dzielnej obrony, musiał uznać wyższość podchorążego **Saturnina Skindziera** — jak się później okazało, wicemistrza Polski. W finale zwyciężył, po wyrównanej „bratobójczej” walce, podchorąży **Jan Zielinski**. Obaj finaliści są słuchaczami II roku Wyższej Szkoły Oficerskiej Wojsk Rakietowych i Artylerii w Toruniu.

Mistrz Polski otrzymał w nagrodę komputer osobisty Optamus wartości blisko 30 mln zł, wraz z komputerową i planszową wersją gry Stratego. (ws)

(Ge)staś nie spi

Na terenie Niemiec pojawił się nowy wirus — Zemsta Honeckera. Najpierw wyświetla na ekranie napis: „Ostatnia zemsta Hon-niego — powrót”, a potem przy akompaniamencie dawnego hymnu NRD kasuje z dysku twardego wszystkie programy. Pastor Gauck jednak czuwa i już spró-kurował szczepionkę... (in)

Pucharowe emocje

2 grudnia 1994 r. w Szkole Podstawowej nr 158 przy ulicy Ciśniej w Warszawie odbyły się mistrzostwa w Sensible Soccer. Atmosfera była naprawdę sportowa — dźwięki wydawane przez tłum otaczający cztery Amigi przypominały prawdziwy mecz. Rozgrywki prowadzone były w czterech grupach systemem pucharowym. Po dwóch godzinach emocji na najwyższym podium stanął **Michał Goliżewski** z klasy 8b. Drugie miejsce zajął **Michał Iwanicki** z 6a, a trzecie — **Piotr Kowalczyk** z 8b. Nagrody — gry komputerowe Space Hulk i Flashback — ufundowała firma IPS Computer Group. (ws)

Polowanie z nagonką

Firmy komputerowe oferujące licencjonowane gry postanowiły połączyć swoje wysiłki w ograniczaniu komputerowego piractwa w Polsce. Na zorganizowanej przez IPS Computer Group w sobotę, 19 XI 1994 r., naradzie wojennej, zdecydowały się firmy (dystrybutorów gier) z różnych stron kraju spotkali się z przedstawicielami Biura Ochrony Własności Intelektualnej (BOWI). Wiadomo, o czym debutowano, a jakie będą efekty — wkrótce zobaczymy.

(md)

Kupujcie ARJI

Od pewnego czasu można już w Polsce rejestrować kopie shareware znanego programu archiwizującego ARJ. Rejestrację i dystrybucję zarejestrowanych kopii zajmuje się firma MagSoft z Warszawy, tel. 424599, e-mail: Tomk@maloka.waw.pl (in)

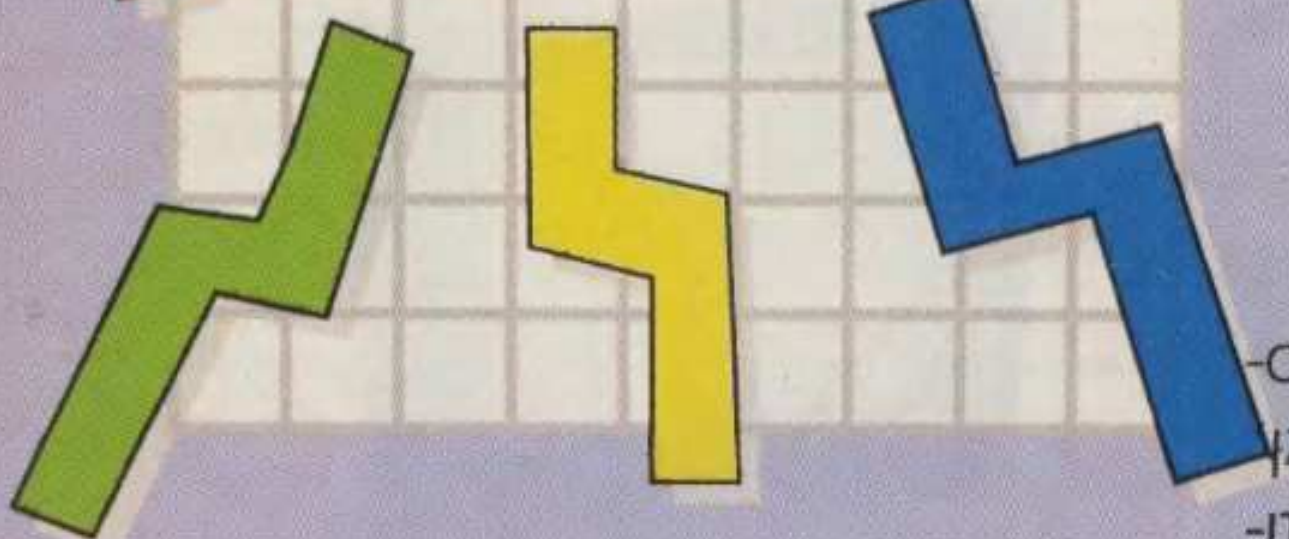
Zawody w Siedlaczach

W dniach 11-13 listopada 1994 r. w Siedlaczach odbyły się III Ogólnopolskie Zawody Komputerowe Młodzieży Szkolnej, zorganizowane przez Ligę Obro-ny Kraju. Wydawnictwo Lupus pomagało w zorganizowaniu zawodów, zapewniając konsultacje i dostarczając trzech siedlaczów. Kwalifikacje zawodników startujących w czternastu konkurencjach wahały się od wysokich do bardzo wysokich. W klasyfikacji indywidualnej w grupie młodzież (P) zwyciężył **Łukasz Sosnowski** z Siedlec, zaś w grupie starszej (S) — **Bartosz Kułicki** z Olstyna. W klasyfikacji zespołowej w obu grupach zwyciężyły zespoły z Siedlec, co uplasowało je na pierwszym miejscu również w klasyfikacji drużynowej! Ich wysiłek został doceniony przy wręczeniu nagród, ufundowanych przez: LOK, firmę EnterCOM z Siedlec, Kuratorium Oświaty w Siedlaczach i Wydawnictwo Lupus.

(ws)

TOWARZYSKA KRONIKA

NEWS



Caribbean Disaster

Nowy produkt firmy Ikarion to mieszanka kilku gatunków: strategii, polityki, a nawet przygodówki. Na Karaibach w tajemniczych okolicznościach dochodzi do światowego kryzysu. Ładna grafika, muzyka skomponowana przez czołowych niemieckich muzyków oraz grywalność — to podstawowe zalety programu. Caribbean Disaster ukaże się w wersjach: PC-CD, PC i Amiga. (rs)

World Cup Golf

Firma U.S. Gold szykuje prawdziwy hit dla wszystkich fanów golfa — fenomenalna grafika z zachowaniem wszystkich elementów „rasowego” golfa. Do stworzenia oprawy wizualnej zaprzęgnięto komputery Silicon Graphics. Efekty są wprost oszałamiające, szczególnie podczas śledzenia lotu piłki. Na razie planowane są wersje kompaktowe tej gry — PC-CD i CD32. (rs)

Lollypop

Jest to kolejna gra platformowa (ściślej Jump&Run) sygnowana przez Rainbow Arts. Spośród setek innych gier tego gatunku wyróżnia się bardzo ładną i płynną grafiką, świetnymi efektami dźwiękowymi, a także licznymi dodatkowymi atrakcjami. Gra Lollypop będzie dostępna na Amidze, PC i PC-CD. (rs)

Super Street Fighter II

Kolejna wersja tej słynnej bijatyki już wkrótce ukaże się na Amigę (A500, A1200 i CD32). Licencję od firmy Capcoms zakupił U.S. Gold. W nowym wydaniu znacznie poprawiono grafikę, dodano wojowników i od początku zaprojektowano system specjalnych ruchów i uderzeń. (rs)

Chińczycy w Świątyni Doomania

Doom w świecie role-playing? Legend of Seven Paladins chińskiej firmy Accend Inc. jest niezbyt dalekim krewnym mor-



derczej strzelaniny Id Software, gdyż sprowadza się do wędrówek po piekielnych korytarzach oraz pojedynków wręcz z użyciem białej broni lub za pomocą magii. Grafika nie jest wbrew pozorom żółta i zdecy-

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

dowanie przewyższa swój pierwowzór, m.in. na ścianach pojawiły się animacje. (McS)

Frontier: First Encounters

W ostatniej chwili dotarło do nas kilka próbek grafiki z drugiej części Frontiera. Jedną z nich publikujemy tu, bo KMF oferuje dość jednostajną kolorystykę... (ws)



Doleciało

Publikujemy dziś skrót wybranych zapowiedzi i informacji prasowych, nadesłanych do redakcji przez producentów i wydawców gier.

Gametek

Bureau 13 — gra przygodowa, w której gracz kieruje pracą tajnego zespołu specjalistów, zajmującego się analizą, identyfikacją oraz likwidacją takich zjawisk, jak... UFO, duchy i demony. Premiera

wersji na PC i PC-CD zapowiadana jest na styczeń, zaś na Amigę i CD 32 — kwiecień 1995 r.

Mindscape

Commander Blood — w nowej przygodówce Mindscape gracz, jako podwładny trzystuletniego multimilionera, musi przemierzyć pięć wszechświatów, by dotrzeć do początków naszego uniwersum. Producent obiecuje inteligentne dyskusje z napotkanymi Obcymi, renderowaną i skanowaną grafikę, wiele zagadek, niespodzianek i oryginalne poczucie humoru. Wersja na PC-CD ukazała się w grudniu 1994 r. (ws)

Z planów IPS i LICOMP

Obie firmy, mające wspólną siedzibę przy ul. Okrężnej 3 w Warszawie, obiecują nam wiele interesujących tytułów na powitanie Nowego Roku.



Armored Fist — długo oczekiwany i szumnie zapowiadany symulator czołgowy wreszcie do nas dojechał. Specjaliści od broni pancernej będą zapewne zadowoleni najnowszym produktem Novalogic, ale pozostali gracze mogą sobie postrzelać do... ruchomych pikseli.

The Lion King — ten film obejrzeni już wszyscy chętni w Polsce, a posiadacze konsol już od dwóch miesięcy mogą cieszyć się grą, opartą na scenariuszu najnowszego przeboju twórci Walta Disneya. Jest już pecetowa wersja tej gry (Virgin).

Plastusiowy świat oferuje posiadaczom pecetów z CD-ROM

firma Psygnosis. Będą mogli pobawić się krąglami, animowanymi laleczkami z modeliny w grze przygodowej Ecstatica.

Szokujące kreatury prezentuje nam Virgin w Creature Shock. Walka ze zmutowanymi stworami w kosmicznej scenerii gwarantuje odpowiednio dużą dawkę emocji (tylko na CD-ROM).

Noctropolis z Electronic Arts to gra dozwolona od lat 18. Przemoc, atmosfera horroru i wielka przygoda — wszystko we wspaniałej oprawie graficznej. Szykujcie dowody osobiste i CD-ROM do kontroli.

Gwiezdne Wojny przypomni Electronic Arts w długo oczekiwanym Wing Commander 3. Już teraz zbierajcie kasę: chodzą plotki, że gra ma zajmować 2 lub 3 płytki CD.

Mnożą się Lemingi w firmach DMA i Psygnosis. Holiday Lemmings 1994 pod choinkę (nowe 32 poziomy), a All New World of Lemmings w nowej oprawie graficznej (Lemingi większe od mrówek!).



Pozostałe tytuły są już znane łowcom nowości, ale przypomnę, co jeszcze ukaże się niebawem w Polsce: Aladdin, Cannon Fodder 2, Lost Eden (CD), Magic Carpet, NHL'95 Hockey, Nomad, Novastorm, Quarantime, Star Crusader, Transport Tycoon, Wings of Glory. (md)

NEWS

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR GAMBLERA. WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZekać KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMujemy BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...

PROponujemy WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 250 000 zł.

Warszawa, 19/01/95

[tu stosowny bohomaż]

KLUB "MAGII I MIECZA"

Zaprzyjaźnione z Gamblerem pismo "Magia i Miecz" (poświęcone grom role-playing) uruchomiło w swojej siedzibie (Warszawa, ul. Dolna 43) klub gier RPG. W fantastycznie przygotowanej scenerii można się spotkać z innymi pasjonatami i zanurzyć w świat fantastyki i RPG. Warunek: trzeba należeć do klubu (co wiąże się, niestety, z opłatami członkowskimi — szczegóły najlepiej ustalić w redakcji "MiM", tel.: 41-60-42).

UWAGA: Członkowie GamblerClubu (legitymujący się ważną kartą członkowską) mają 10% zniżki przy wstępowaniu do klubu "Magii i Miecza".

Komunikat ZIP Soft

W grudniowym numerze nie mieliśmy żadnych wieści dla miłośników gry Phobos '99. Dzisiaj nadrobiamy te zaległości — w październiku rozlosowaliśmy siedem nagród wśród osób, którym udało się "przejsć" wszystkie 100 poziomów Phobosa:

- ☑ Gravis PC GamePad otrzymali: Zuzanna Białecka z Gliwic i Mariusz Górczyński z Ostrołęki;
- ☑ CD-ROM (wersje demo 50 polskich programów): Piotr Chomicki z Lublina, Krzysztof Meller z Wołomina i Grzegorz Tannenberg z Gliwic;
- ☑ słownik komputerowy: Łukasz Skarba z Rybnika i Paweł Zasadański ze Szczecina.

Natomiast wśród 6 osób, które ukończyły grę w listopadzie rozlosowaliśmy 4 nagrody:

- ☑ Gravis PC GamePad otrzymują: Krzysztof Misiewicz z Tarnowa i Władysław Jan Niewierowski ze Szczecina;
- ☑ CD-ROM (wersje demo 50 polskich programów): Krzysztof Hońdo z Wrocławia i Szczepan Żołnierz ze Stanowic.

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły.

W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. Od trzech miesięcy praktycznie nie ma żadnych zmian proporcji między użytkownikami tych komputerów. Obecnie proporcje układają się następująco:

PC 68,4%
Amiga 31,6%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	18.29%	1	0
2	Harpoon	15.43%	2	0
3	Space Hulk	8.00%	3	0
4	Civilization	7.43%	4	0
5	Dune	5.71%	5	0
6	Dungeon Master	5.71%	6	0
7	Deluxe Paint IV	5.14%	8	1
8	Lure of the Temptress	5.14%	7	-1
9	Birds of Prey	4.57%	10	1
10	Powermonger	4.57%	9	-1
11	Indianapolis 500	3.43%	11	0
12	NAM	2.86%	12	0
13	Syndicate	2.86%	14	1
14	Shadowlands	2.29%	13	-1
15	688 Attack Sub	1.71%	15	0
16	Theme Park	1.71%	nowość	nowość
17	F-117A	1.14%	nowość	nowość
18	Łowca - Ostatnie Starcie	1.14%	16	-2

Sytuacja jest szokująco stabilna — praktycznie nie zaszły żadne zmiany od poprzedniego wydania. W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — podobnie. Także na tej liście zmiany są minimalne.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	8.18%	1	0
2	Strike Commander	6.86%	2	0
3	Buzz Aldin's Race Into Space	4.75%	4	1
4	Lure of the Temptress	4.75%	3	-1
5	Harpoon	4.22%	5	0
6	Seal Team	3.96%	6	0
7	Syndicate	3.69%	7	0
8	Ultima VII	3.69%	9	1
9	Dune	3.43%	8	-1
10	Civilization	2.90%	10	0
11	Dungeon Master	2.90%	11	0
12	Phobos '99	2.90%	12	0
13	Carriers at War	2.64%	13	0
14	Michael Jordan In Flight	2.64%	14	0
15	Powermonger	2.64%	16	1
16	Ultima Underworld	2.64%	15	-1
17	V for Victory III	2.37%	17	0
18	Batrayal at Krondor	2.11%	18	0
19	Incredible machine	2.11%	19	0
20	Shadowlands	2.11%	20	0
21	Flashback	1.85%	nowość	nowość
22	688 Attack Sub	1.58%	21	-1
23	Ultima Underworld II	1.58%	27	4
24	Birds of Prey	1.32%	22	-2
25	F-15 Strike Eagle III	1.32%	23	-2
26	Heroes of the 357-th	1.32%	24	-2
27	Indianapolis 500	1.32%	29	2
28	Legacy	1.32%	25	-3
29	Quest for Glory III	1.32%	26	-3
30	Chuck Yeager's Air Combat	1.06%	28	-2
31	IndyCar Racing	1.06%	nowość	nowość
32	MI6 29M	1.06%	30	-2
33	Patriot	1.06%	31	-2
34	Wing Commander	1.06%	nowość	nowość

Za miesiąc następne notowanie listy najchętniej kupowanych przez klubowiczów gier.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000 zł	600 000 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3.5"	A1200, 2MB, AGA	793 000 zł	700 000 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3.5"	A500, 1MB	793 000 zł	700 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	565 600 zł	530 000 zł
90	Theme Park	Bullfrog	Amiga	3.5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	793 000 zł	700 000 zł
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3.5"	A1200, 2MB RAM, AGA	854 000 zł	780 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	688 Attack Sub	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
91	Another World	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
92	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1 MB	280 600 zł	250 000 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
119	Lary I	Sierra	Amiga	3.5"	1MB, 2FDD	341 600 zł	300 000 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3.5"	1MB, 2FDD	402 600 zł	360 000 zł
126	Street Fighter II	US Gold	Amiga	3.5"	1MB	341 600 zł	300 000 zł
96	Wing Commander	Origin	Amiga	3.5"	1MB	280 600 zł	250 000 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	PC	Format	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardeny	IPS CG	PC	3.5"	Herc., EGA lub VGA	390 400 zł	350 000 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł	600 000 zł
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	671 000 zł	600 000 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000 zł	600 000 zł
108	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	1 037 000 zł	930 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	"icroProse"	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł	780 000 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	610 000 zł	550 000 zł
98	FIFA International Soccer CD	Electronic Arts	PC	CD	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	732 000 zł	650 000 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3.5"	386SX/25MHz, 2MB RAM	793 000 zł	700 000 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	671 000 zł	600 000 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000 zł	1 300 000 zł
109	Lands of Lore	Virgin	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	PC	CD	386/25, 4MB RAM, VGA	732 000 zł	650 000 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	915 000 zł	820 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM 2CMB HDD	732 000 zł	650 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000 zł	700 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł	430 000 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł	650 000 zł
81	Seawolf CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł	650 000 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600 zł	550 000 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600 zł	550 000 zł
99	Subwar 2050 (polska wersja)	Microprose	PC	3.5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	793 300 zł	700 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400 zł	620 000 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400 zł	620 000 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3.5"	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	1 037 000 zł	930 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł	700 000 zł
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA/VESA, 18MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
114	Theme Park CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA/VESA,	793 000 zł	700 000 zł
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3.5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	854 000 zł	780 000 zł
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD	386/20, 4MB RAM, VGA	1 037 000 zł	930 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł	650 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100 zł	450 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł	380 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
83	Another World	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
85	Cruise for a Corpse	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3.5"	EGA/VGA	341 600 zł	300 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
118	Lary I	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	341 600 zł	300 000 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600 zł	250 000 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3.5"	VGA	402 600 zł	360 000 zł
128	Street Fighter II	US Gold	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3.5"	VGA	280 600 zł	250 000 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3.5", 5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł

Sklepy GamblerClubu

Przybyły nam dwa sklepy honorujące karty GamblerClubu – tym razem w Opolu.

Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu”.

Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki

Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 76) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

PRZEDSTAWIAMY NIEKTÓRE GRY

688 ATTACK SUB



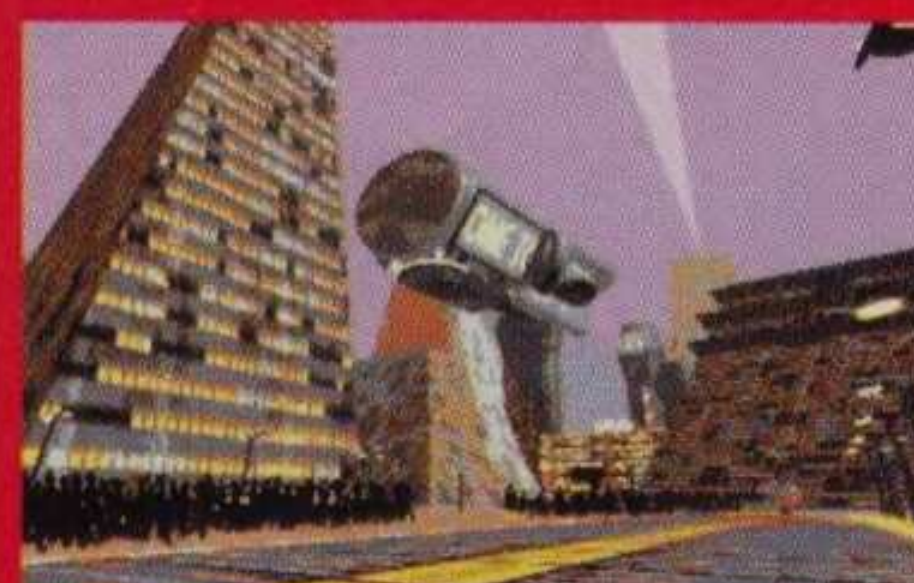
Są tylko dwa rodzaje obiektów pływających: okręty podwodne i ich cele... Dowodzisz jednym z "myśliwych" — amerykańską łodzią Los Angeles lub radziecką Alfa. Wiernie odtworzenie realiów i dbałość o szczegóły czynią tę grę cennym nabytkiem w kolekcji każdego miłośnika symulatorów.

F-117A



Symulacja nie wykrywanego przez radary bombowca F-117A.

SYNDICATE



Walka bezwzględnych Syndykatów o dominację nad światem rozgrywa się w bliżej nie określonej przyszłości. Istnieje polska wersja językowa.

PACIFIC STRIKE



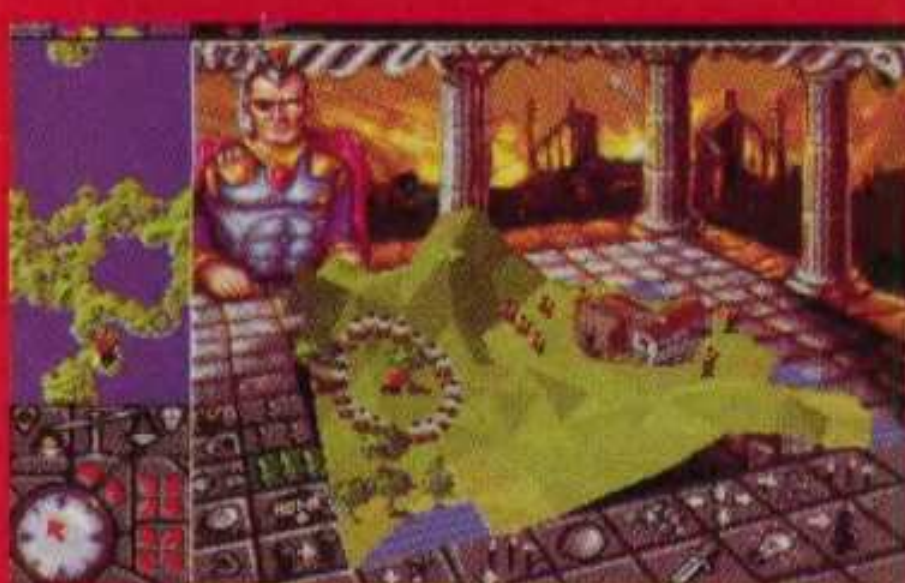
Zasiadając w fotelu pilota amerykańskiego myśliwca, nie tylko wpłyniesz na losy wojny na Pacyfiku, ale także obejrzysz ją — jako naoczny świadek!

MIŁ 29M SUPERFULCRUM



Ten myśliwiec — ulepszona wersja słynnego MiG 29 — nie może zostać oddany w ręce niedoświadczonego pilota. Dziś Ty zasiądziesz za sterami, aby zmierzyć się w walce z lądowymi i powietrznymi siłami wroga.

POWERMONGER



Jesteś władcą, którego królestwo zmiotł z powierzchni ziemi wybuch wulkanu. Czy garstka wiernych żołnierzy wystarczy, by podbić jedno po drugim wyspiarskie państewka?

TASK FORCE



Strategiczna symulacja walk morskich na południowym Pacyfiku (USA kontra Japonia podczas II wojny światowej).

PIRATES!



Czterysta lat temu Karaibami władali piraci. Dziś i Ty możesz spróbować swych sił w ich rzemiosło, albo... doświadczyć go na własnej skórze!

SHADOWLANDS



Przemierzając podziemną Krainę Cieni, nieraz zatęsknisz do słonecznego światła. Musisz jednak prowadzić swych czterech bohaterów, by pokonawszy wszystkich wrogów połączyć swego ducha z ciałem.

XENOBOTS



Xenoboty — roboty sterowane przez ludzi — walczą z innymi robotami, które opanowały świat. Gracz zostaje dowódcą Xenobotów.

SEAWOLF



W USA trwają prace nad nowym projektem łodzi podwodnej — szybkiej, cichej, śmiertelnie groźnej... Zapraszamy na jazdę próbną!

LABIRYNTH OF TIME (CD)



Zagłębiając się w Labirynt Czasu, musisz przygotować się na niespodzianki: kolejne drzwi mogą Cię przenieść nie do sąsiedniego pokoju, ale na Dzikie Zachód, lub do XIX-wiecznego Londynu. Doskonała grafika rodem z 3D Studio.

SHERLOCK HOLMES CD



Tytuł wyjaśnia wszystko — akcja dzieje się w Londynie, animacja, efekty dźwiękowe...

HAND OF FATE



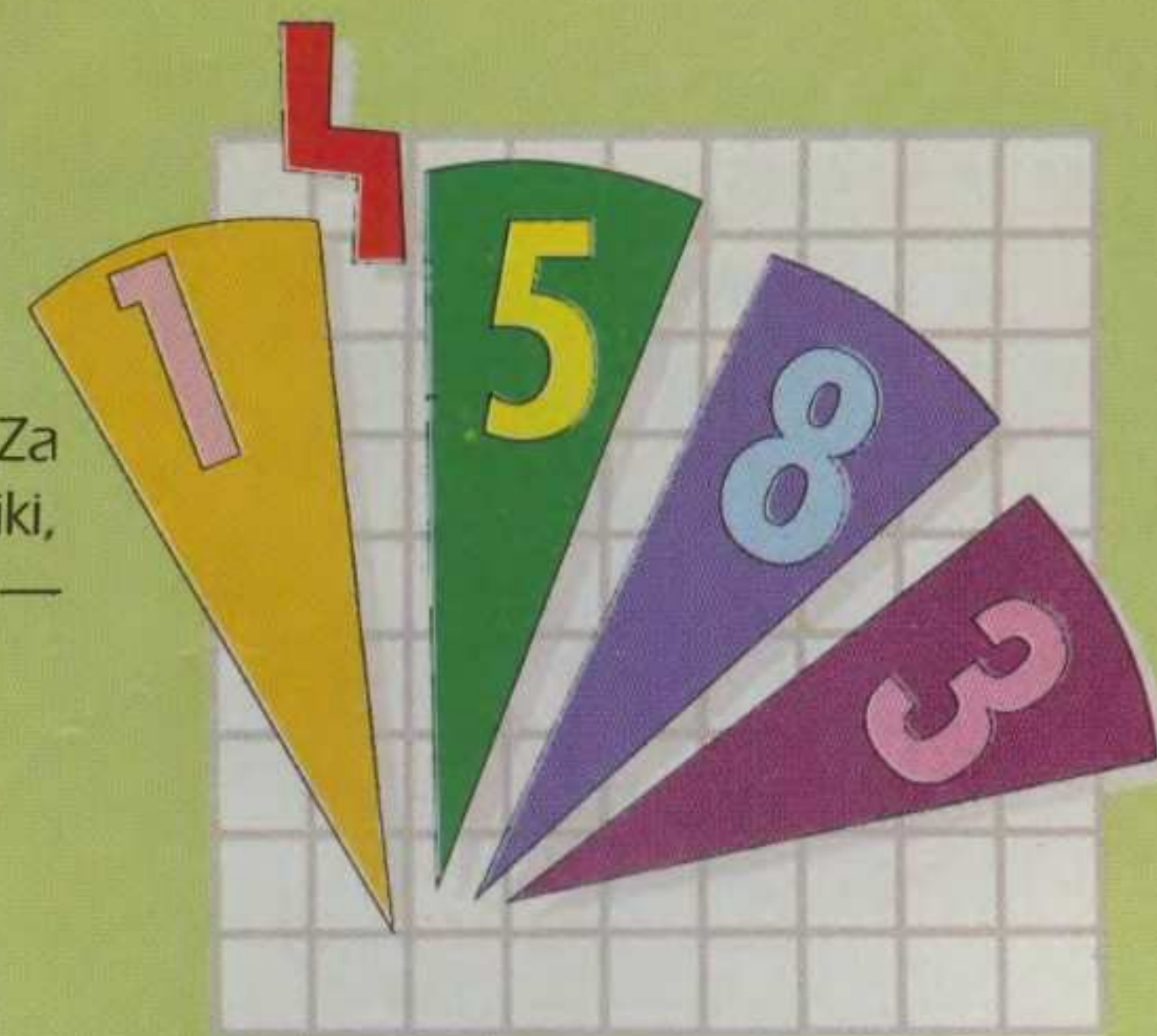
Kyrandia znika! Aby powstrzymać katastrofę, musisz dotrzeć do Kół Przeznaczenia. Na szczęście mieszkańcy Kyrandii mówią po polsku!

SUBWAR 2050



W roku 2050 światem rządzą wielkie korporacje, a źródłem ich bogactwa są głębiny oceanów. Tam też przeniosły się myśliwce, a Ty jesteś przecież pilotem...

TELEZGADULA



Nowych pytań do Telegaduli już nie będzie, ale pozostała nam jeszcze do wyjaśnienia sprawa nagrody za prawidłowe rozwiązania z nr. 10/94. Spośród dziesiątki autorów w pełni prawidłowych odpowiedzi do tego nume-

ru — nagrodę wylosował **Jarosław Baszak** z Głogowa. Jest nią gra ufundowana przez firmę **IPS Computer Group**. Podajemy też odpowiedzi z nr. 11/94 oraz listę liderów z punktacją po 11 rundach (uwzględniając od-

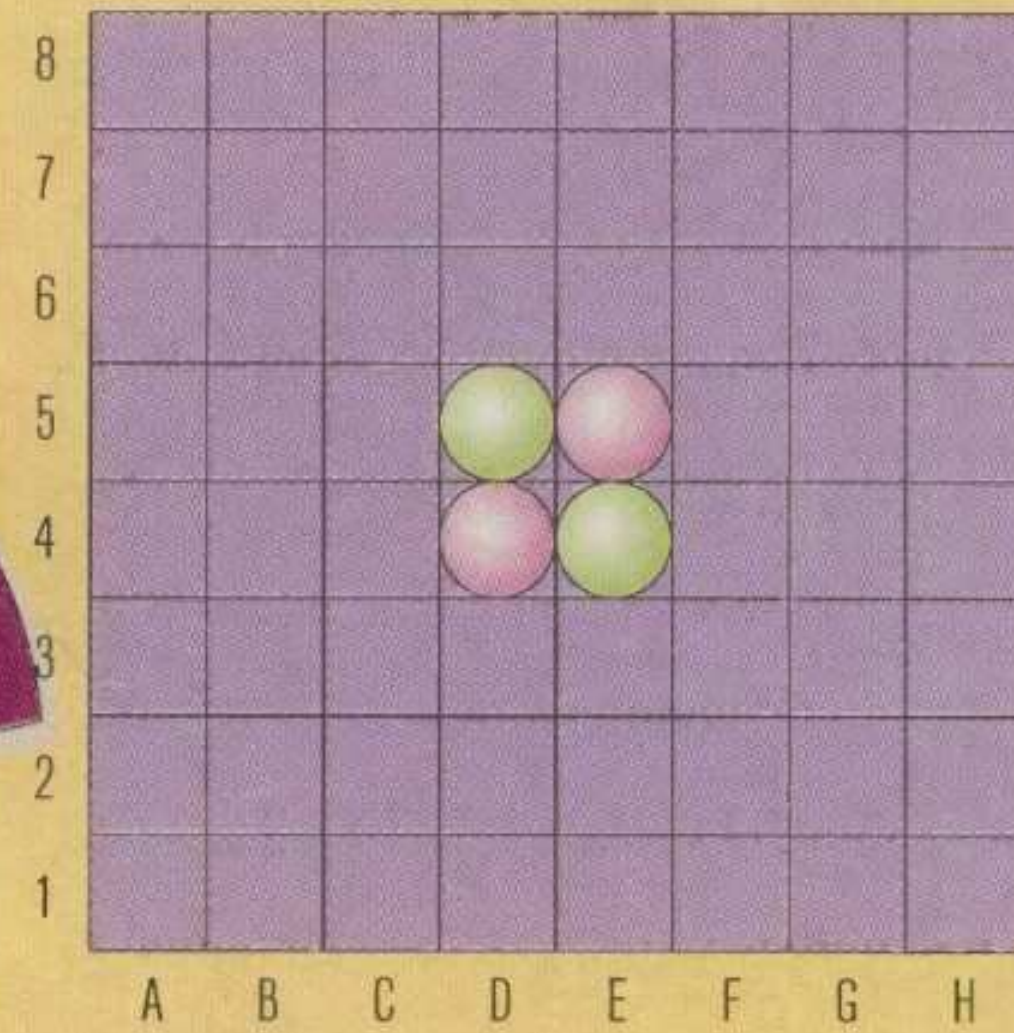
powiedzi z nr. 10/94). Za miesiąc — dalsze wyniki, a w numerze marcowym — podsumowanie konkursu.

Odpowiedzi z nr. 11/94:

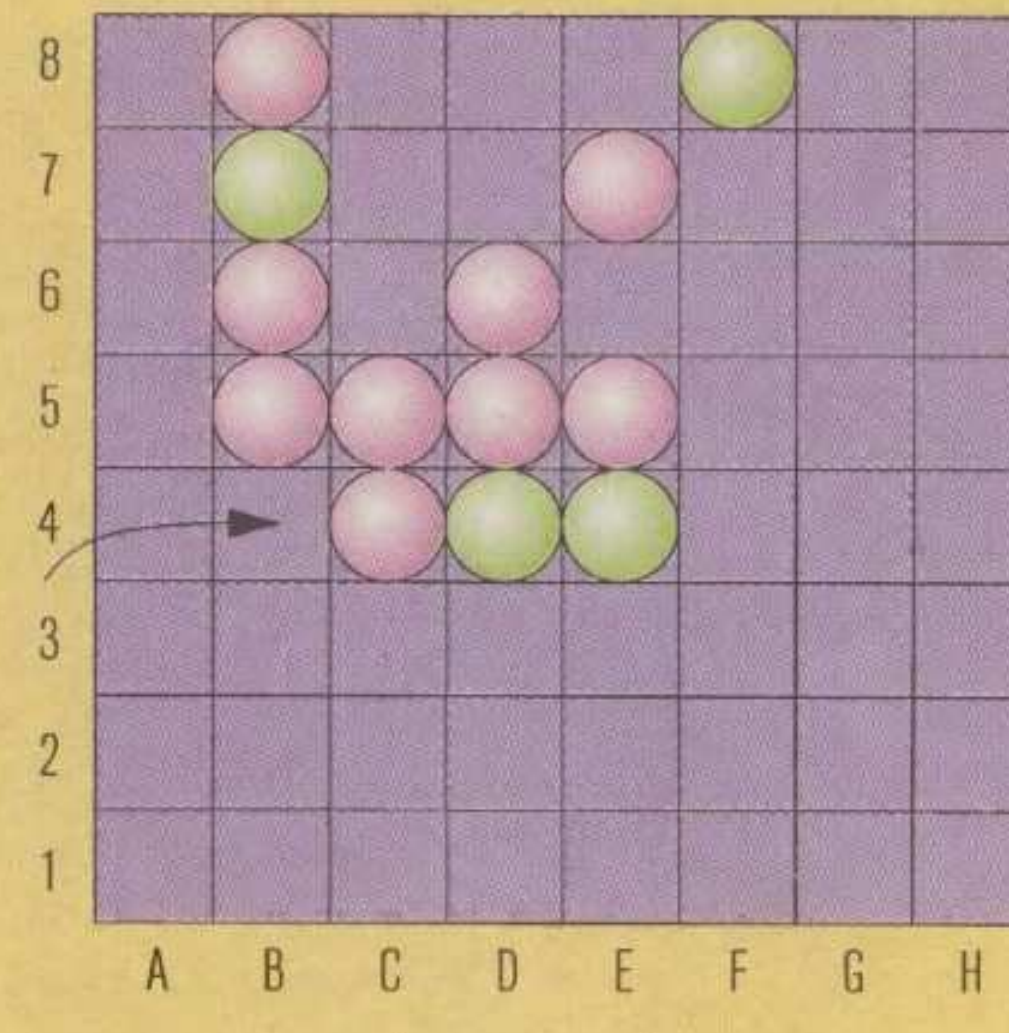
1. Michaił Gorbaczow, I sekretarz KC KPZR byłego ZSRR, jak również pierwszy i jedyny prezydent ZSRR.
2. Bitte Lächeln.
3. "Bliskie spotkania trzeciego stopnia" w reżyserii Stevena Spielberga.
4. Jadwiga Flank, Miss Polonia '94.
5. Basia Trzetrzelewska, rozpoczęła karierę w zespole "Alibabki".
6. Muzzy, Gondoland.
7. Olga Jackowska — Kora, Maanam, "Róże".

Wyniki Telegaduli po 11 rundach

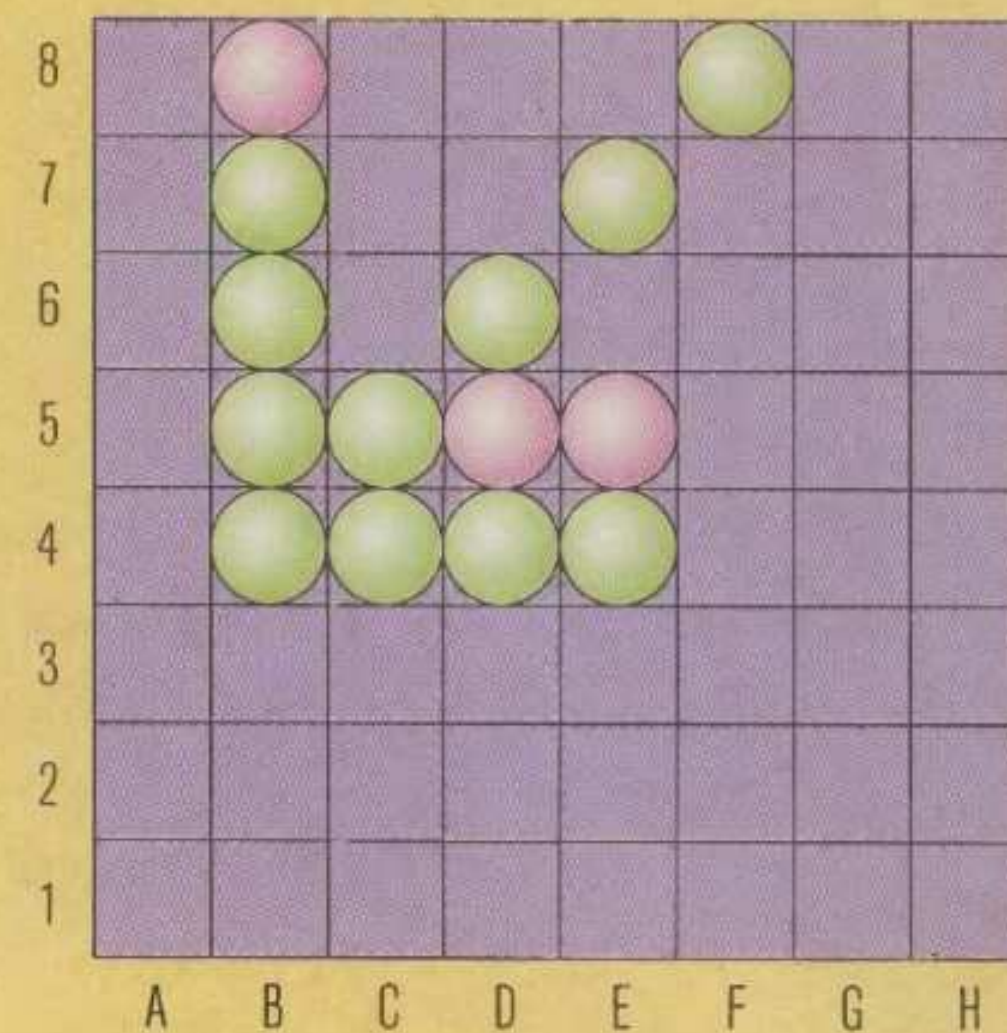
Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.	Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Kubik	Michał	Łódź	134	52	Smajdor	Michał	Nowy Sącz	69
2	Majewski	Tymoteusz	Lubin	134	53	Kiejdo	Radosław	Elbląg	68,5
3	Kliber	Piotr	Jasienica	133,5	54	Pietnoczko	Patryk	Gizycko	68,5
4	Mali	Barbara	Kraków	130	55	Kozyński	Damian	Krasnystaw	64
5	Rogowski	Radosław	Rzeszawa	124	56	Adamaszek	Wojciech	Mysłowice	62,5
6	Baszak	Jarosław	Głogów	122,5	57	Chyla	Krzysztof	Wejherowo	61,5
7	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	121	58	Blankenstein	Marek	Częstochowa	60,5
8	Basiński	Krzysztof	Olawa	120,5	59	Tęczar	Sławomir	Brzeg	59
9	Witkowski	Marcin	Poznań	118,5	60	Skrzypiec	Michał	Dęblin	58,5
10	Krótki	Piotr	Koszalin	117,5	61	Śliwiak	Tomasz	Ustrzyki Dolne	56
11	Jodyński	Sławomir	Elbląg	116,5	62	Buczkowski	Piotr	Kraśnik	54,5
12	Kurpios	Jarosław	Proszowice	116,5	63	Malczewski	Jan	Puławy	53,5
13	Roguski	Artur	Chelm	116,5	64	Sarnowski	Michał	Płock	53
14	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	115,5	65	Bednarczyk	Artur	Nowa Ruda	52
15	Strzeszewski	Lesław	Mielec	115,5	66	Głogowski	Łukasz	Wadowice	52
16	Maćkowski	Mateusz	Leszno	115	67	Modrzejewski	Mariusz	Kędzierzyn-Koźle	51
17	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	114	68	Rybicki	Rafał	Police	51
18	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	114	69	Głębek	Andrzej	Goleszów	50,5
19	Czajor	Marek	Kraków	113,5	70	Maj	Mirosław	Gliwice	50
20	Kunysz	Maciej	Nowa Sól	112	71	Rafałowski	Marcin	Gubin	50
21	Grudziński	Jacek	Międzyrzec Podlaski	111,5	72	Żyłowski	Tomasz	Warszawa	49,5
22	Farenholz	Norbert	Krasnystaw	109,5	73	Bogdan	Łukasz	Elbląg	47,5
23	Bartosik	Grzegorz	Lublin	108	74	Gierczak	Paweł	Bolesławiec Śląski	47,5
24	Kierys	Krzysztof	Świdnica	107,5	75	Suchoń	Wacław	Bielsko-Biała	46
25	Góra	Robert	Świdnica	107	76	Szczepaniak	Michał	Działoszyn	46
26	Mikulski	Piotr	Dąbrowa Górnicza	107	77	Zdeb	Roman	Mirowsławiec	45,5
27	Kowalczyk	Dariusz	Gliwice	106,5	78	Matusiak	Krzysztof	Kalisz	45
28	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	105,5	79	Bajorek	Robert	Knurów 3	44
29	Mazur	Sebastian	Ustka	105,5	80	Czyż	Przemysław	Bielsko-Biała	44
30	Szwajda	Piotr	Głogów	104	81	Smolny	Krzysztof	Pyskowice	42,5
31	Wyszyński	Artur	Elbląg	103	82	Szot	Krzysztof	Radom	42,5
32	Grodzki	Jakub	Łódź	101,5	83	Porawski	Marek	Lubań Śląski	42
33	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	100,5	84	Banaszak	Szymon	Zielona Góra	41,5
34	Chilicki	Radosław	Sztubin	99,5	85	Benke	Piotr	Gdynia	41,5
35	Kielkowski	Marek	Katowice	99,5	86	Kiruto	Zbigniew	Bydgoszcz	41,5
36	Rubin	Sławomir	Legionowo	98,5	87	Mozgawa	Andrzej	Dęblin	41,5
37	Kwidziński	Sebastian	Bolszewo	97,5	88	Chudaś	Michał	Kalisz	40,5
38	Soból	Bartosz	Myślenice	97	89	Kliber	Arkadiusz	Jasienica	40
39	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	95	90	Rzóska	Dawid	Bydgoszcz	40
40	Bujak	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	94,5	91	Pawlewicz	Krzysztof	Bydgoszcz	39,5
41	Węzgowiec	Marek	Częstochowa	93	92	Pyra	Daniel	Myślibórz	39,5
42	Molczan	Robert	Sanok	91,5	93	Bednarek	Przemysław	Gniezno	39
43	Kuniewski	Mariusz	Łódź	89,5	94	Ozimek	Krzysztof	Chorzów	39
44	Babula	Lech	Bielsk Podlaski	86	95	Witkowicz	Robert	Janów Lubelski	38
45	Szyk	Michał	Dęblin	84	96	Matkowski	Jarek	Warszawa	37
46	Żywicki	Mariusz	Olsztyn	84	97	Piękny	Waldemar	Nowogard	36,5
47	Buczek	Witold	Skarżysko-Kamienna	78,5	98	Kobrus	Stanisław	Syrnia	35,5
48	Grasela	Piotr	Jasło	74,5	99	Bomba	Robert	Będzin	34
49	Łaptaszyński	Marek	Łódź	74	100	Burczyk	Maciej	Gdynia	34
50	Myrcheł	Mariusz	Jawor	72,5	101	Szkudlarek	Rafał	Wrocław	34
51	Bardziejewski	Tomasz	Przeźmierowo	69	102	Pozzi	Tomasz	Bytom	33,5



Rys. 1
Początkowy stan planszy



Rys. 2
Zielony zagrywa na pole B4...



Rys. 3
...i w jednym ruchu zdobywa pionów B5, B6, C4, C5, D6 i E7.

NADSZEDŁ CZAS NA KOLEJNY KONKURS „ZRÓB TO SAM”.

PO RAZ TRZECI W HISTORII GAMBLERA ZAPRASZAMY WSZYSTKICH CHĘTNYCH,

ABY SPRÓBOWALI

SWOICH SIĘ W DZIEDZINIE PRO-

GRAMOWANIA. TYM RAZEM TEMATEM

KONKURS OTELLO

ZNANA POD NAZWĄ REVERSI.

KONKURSU BĘDZIE NAPISANIE PROGRAMU KOMPUTEROWEGO, KTÓRY POTRAFI ZAGRAĆ W PLANSZOWĄ GRĘ LOGICZNĄ OTELLO. TA GRA

MA NIEMAL IDENTYCZNE ZASADY, JAK JEJ ODMIANA

OTELLO. TA GRA

Rozgrywka toczy się na planszy o 64 polach (8x8), czyli na zwykłej szachownicy, tyle że o jednobarwnych polach. W grze wykorzystywane są 64 specjalne pionki: z jednej strony białe, a z drugiej — czarne (ale mogą występować dowolne dwie inne, byle kontrastowe barwy). Dwaj gracze, wykonując na przemian posunięcia, posługują się tymi samymi pionami, ale każdy z nich wyklada na planszę pion zwrócony barwą, wybraną (lub wylosowaną) przez siebie przed grą, do góry. Pion raz postawiony nie wykonuje żadnych ruchów, kolejne ruchy polegają na dostawianiu na planszę nowych pionów. Niepodważalną zasadą jest, że wykonanie każdego ruchu musi być związane ze zdobyciem

przynajmniej jednego pionu przeciwnika. Dlatego przed właściwą grą wyklada się na planszę 4 pionki, jak na rys. 1. Bicie pionów odbywa się przez takie ustawienie własnego pionu, iż poczynając od niego w jednym rzędzie (poziomo), kolumnie (pionowo) lub w jednej linii ukośnej znajdzie się na polach sąsiadujących jeden lub więcej (maksymalnie 6 — wynika to z rozmiarów planszy) pionów przeciwnika, tuż za nimi zaś jeszcze jeden pion własny. Piony przeciwnika znajdujące się pomiędzy pionami własnymi zostają zdobyte; odwrócone na drugą stronę stają się pionami własnymi. Jeśli przez dostawienie pionu otrzymujemy możliwość bicia w kilku kierunkach jednocześnie — to ginie odpowiednio większa liczba wrogich pionów, we wszystkich możliwych liniach (patrz rys. 2 i 3). Jeden i ten sam pion, stojący na planszy, może więc w toku rozgrywki wiele razy zmieniać właściciela (raz należy do jednego, to znów do drugiego gracza). Nie ma obowiązku bicia największej licz-

by pionów przeciwnika w danym ruchu, często motywy strategiczne (np. opanowanie narożnika planszy) są ważniejsze niż motywy taktyczne (bicie dużej liczby pionów). Jeśli w którymś momencie rozgrywki jeden z graczy nie może wykonać ruchu i musi z niego zrezygnować — posunięcie przechodzi na jego partnera. Gra toczy się do chwili obsadzenia pionami wszystkich pól planszy lub do chwili, gdy żaden nie może już dostawić na planszę ani jednego ze swoich pionów. Wygrywa ten, kto w momencie zakończenia gry ma na planszy więcej pionów (w szczególnym przypadku może też być oczywiście remis).

Jak zwykle decydować będzie siła gry danego programu, dopiero w dalszej kolejności będziemy brać pod uwagę jego wykonanie. Być może uda nam się też doprowadzić do konfrontacji — konkursowe programy zmierzą się z programem Reversi, dołączonym do Windows 3.0. A zatem przekonamy się, czy wśród nas nie drzemią geniu-

sze, mogący z powodzeniem rywalizować z programistami z Microsoftu.

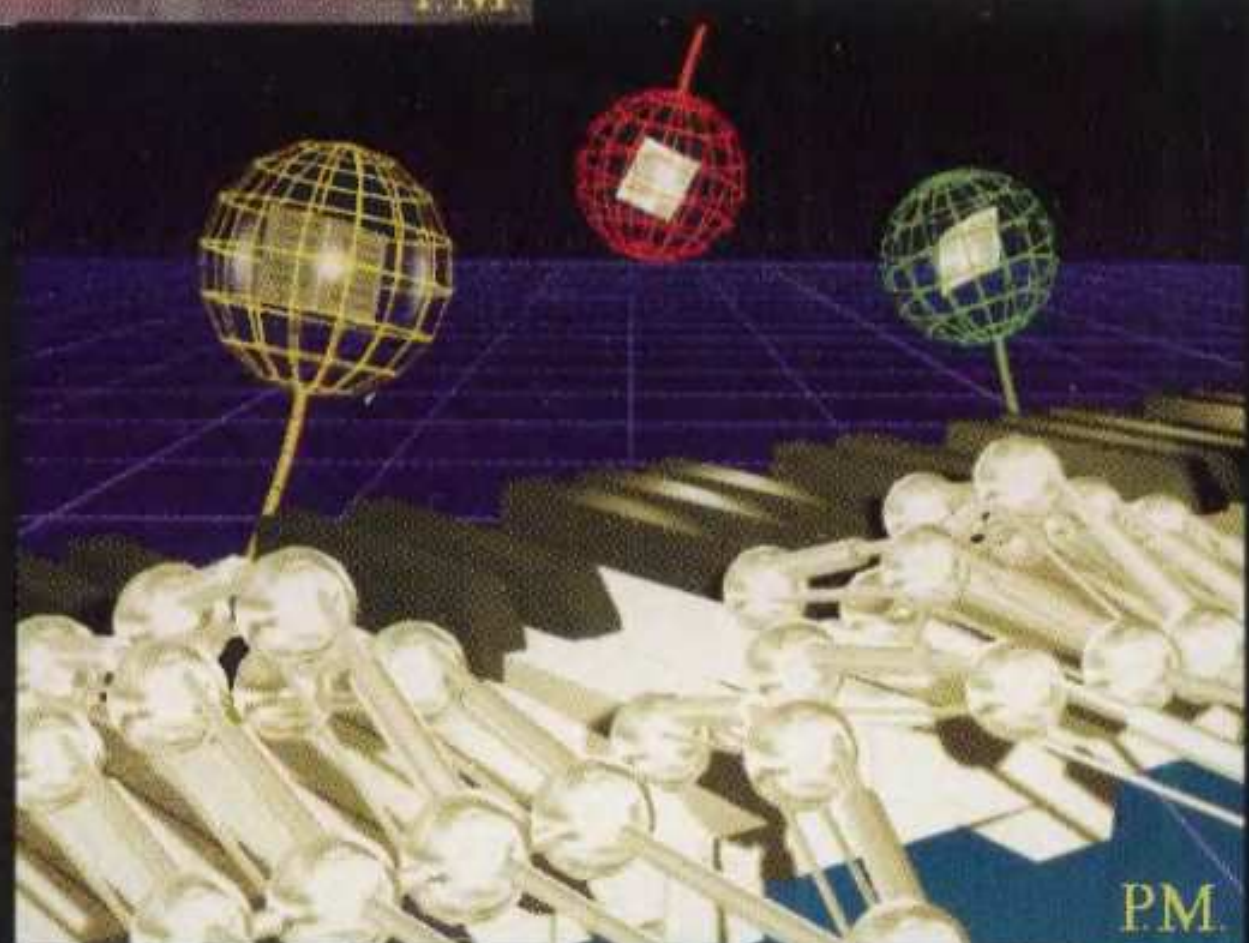
Prosimy o nadsyłanie programów na dyskietkach w postaci kodu źródłowego oraz wersji skompilowanej, czyli programu wykonywalnego — w dowolnym języku programowania, najchętniej na komputer IBM PC (dopuszczamy też Amigę i Atari ST). Przesyłki prosimy kierować pod adresem redakcji z dopiskiem „Otello” do dnia 15 marca 1995 r. Autorzy najsilniej grających i najdoskonalszych programów otrzymają cenne nagrody.

Andrzej Majkowski

GALERIA

Autorem styczniowej Galerii jest **Przemek Marszał**, uczeń III klasy LO, z Piotrkowa Trybunalskiego. Wszystkie prace wykonał za pomocą programu 3D Studio na PC 486DX 33 MHz. Pasjonują go komputery. Oprócz grafiki komputerowej próbuje także tworzyć muzykę, a nawet programy w assemblerze. Z gier komputerowych największą sym-

patią darzy obie części Warlords, a w wolnych (od komputera) chwilach czyta książki, przeważnie s-f i gra... na pianinie (ukończył szkołę muzyczną).



W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdują swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody - niespodzianki.

COMBAT PATROL

SCAN VANGIS 2011 FOR
WWW.RETROREADERS.MAKII.PL



Standing over the torn bodies of the
sawbrifer's minions, you taunt him and shout out
insults to the castle.



Just Cause